

¡GRATIS! KINGS OF ADVENTURE ¡PACK DE 7 JUEGOS COMPLETOS!
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
Nº 268 AGOSTO SEPTIEMBRE
POR SÓLO 3,99 €
AHÓRRATE 5€ HUNTING SIMULATOR
REPORTAJE
Star Wars Battlefront II
¡PRIMERAS IMPRESIONES DE LA BATALLA DE THEED!
HARDWARE
GPUs para minar criptomonedas
¿ES EL NEGOCIO DEL SIGLO? ¡DESCUBRE CÓMO FUNCIONA!
PREVIEWS
DISHONORED: LA MUERTE DEL FORASTERO
LAST DAY OF JUNE
REVIEWS
BAOBAB'S MAUSOLEUM: EP. 1
BULLETSTORM: FULL CLIP ED.
TEKKEN 7
¡YA LO HEMOS JUGADO!
WOLFENSTEIN II
THE NEW COLOSSUS
¡Así acabarás con los nazis!
Número 268
AÑO XXXIII
P.V.P. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313 00268
FX EDICIÓN DIGITAL
Kings of Adventure
PACK VALORADO EN 20€... ¡DE REGALO!
KINGS OF ADVENTURE
¡LA MEJOR COLECCIÓN DE AVENTURAS PARA PC!
1. La fuga de Deponia 2. Jack Keane. Al rescate del Imperio británico 3. Sherlock Holmes contra Jack el destripador 4. New York Crimes 5. Dracula Origin 6 y 7. Hollywood Monsters 1+2

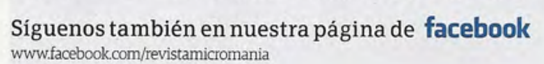
LA QUE SE AVECINA



Francisco Delgado
Director

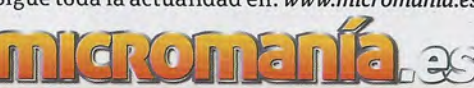
En vísperas de las vacaciones que muchos ya estarán disfrutando, parece que las cosas se calman en el mundo de los videojuegos durante unas semanas. Pero no nos engañemos, no solo no es así sino que hace tiempo que meses como agosto dejaron de ser un tradicional remanso de paz en que las novedades brillaban por su ausencia. Hay títulos muy atractivos que llegarán en las próximas semanas, aunque será a partir de la vuelta a la rutina, a partir de septiembre, cuando la segunda mitad del año nos sacuda con su habitual tormenta de lanzamientos. Algo que, por otro parte, los jugadores siempre esperamos y deseamos, despertando nuestra ansiedad por probar esos juegos de los que hemos oído hablar o incluso visto algo en ferias como el E3.

Pero también podemos hacer algo que palie el ansia y, al mismo tiempo, nos permita prepararnos para la que se avecina a la vuelta, por eso se nos ha ocurrido que sería buena idea volver sobre algunos clásicos que nos refresquen –algo muy necesario con este calor– la memoria y nos preparen para la avalancha otoñal, así que hemos preparado una selección de juegos cuyas continuaciones están al caer, para aprovechar al máximo las vacaciones. Al mismo tiempo, hemos profundizado en algunos de ellos, incluso probando sus primeras versiones jugables, como ha ocurrido con «Wolfenstein: The New Colossus», el gran regreso de B.J. Blazkowicz; «Star Wars Battlefront II», el regreso al mundo de Darth Vader y Luke Skywalker, u «Outcast Second Contact», porque si hablamos de clásicos que vuelven, este es de los buenos. Nos vamos de vacaciones hasta finales de septiembre, pero disfrutando de los juegos como nunca. ¡Feliz verano!

Síguenos también en nuestra página de 

www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*



FIRMAS DEL MES



Juan Antonio Pascual
Un nuevo fenómeno viene afectando al hardware para PC desde hace tiempo: el minado de criptomonedas. ¿Cómo se efectúa? ¿Qué influencia tiene en el precio y disponibilidad de las tarjetas gráficas? **Pág. 62**



Juan Raigada Fernández
Los conceptos en el mundo del videojuego evolucionan de forma constante. La irrupción de nuevos formatos y hardware también los condiciona. ¿Cuál es la presencia real del jugador en el mundo virtual? **Pág. 52**



Oscar Díaz
El abaratamiento del hardware RV puede tener alguna sorpresa. ¿Puede haber una nueva generación en camino, de la que no sabemos nada? ¿Dónde está Microsoft con sus HoloLens? Un vistazo al futuro, del experto. **Pág. 14**

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
8 /2017
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

16 WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS
Nos hemos vuelto a meter en la piel de BJ Blazkowicz y te contamos cómo será el nuevo «Wolfenstein».



62 LAS MEJORES TARJETAS PARA MINAR CRIPTOMONEDAS
Generar criptomonedas es cuestión de potencia de proceso. Te contamos cómo funciona el negocio virtual.

micromanía te regala



KINGS OF ADVENTURE

PACK VALORADO EN 20€



INCLUYE: 1. La fuga de Deponia **2.** Jack Keane. Al rescate del Imperio británico **3.** Sherlock Holmes contra Jack el destripador **4.** New York Crimes **5.** Drácula Origin **6 y 7.** Hollywood Monsters 1 + 2





74 LAS MEJORES AVENTURAS PARA EL VERANO

Una increíble colección de aventuras para PC, para disfrutar a tope las vacaciones con las mejores historias que puedas imaginar.



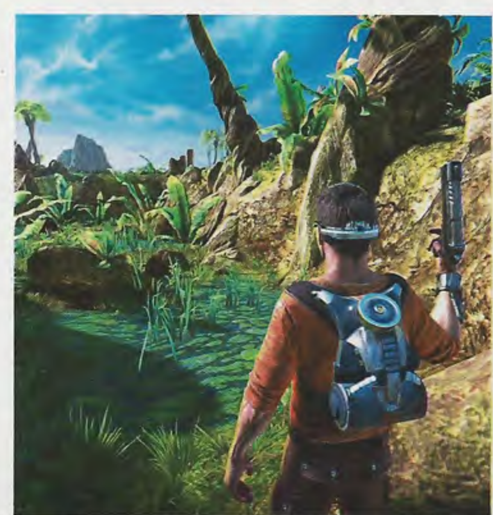
32 JUEGOS PARA ESTE VERANO

Una selección de clásicos para rejugar durante las vacaciones, preparándote, además, para sus continuaciones, que llegarán esta temporada.



52 ¿PRESENTE O AGENTE?

Los diseños de los videojuegos y la influencia que las nuevas tecnologías han tenido sobre la inmersión y presencia en los mundos virtuales.



94 OUTCAST SECOND CONTACT

Appeal vuelve, casi 20 años después, con un completo y fiel remake de «Outcast», el juego que desarrolló el concepto de mundo abierto.



22 STAR WARS BATTLEFRONT II

La primera alfa cerrada ya ha pasado y te contamos las primeras impresiones sobre el nuevo «Battlefront II».

ÍNDICE POR JUEGOS

ANTHEM

¡BioWare pone a punto su nuevo mundo!

ACCIÓN **OTOÑO DE 2018** **BIOWARE / ELECTRONIC ARTS**

Un salvaje e irresistible nuevo universo de acción se encuentra en desarrollo en BioWare. Un universo de ciencia ficción, en el que la tecnología más increíble se une a una naturaleza desbordante. Un universo en el que podremos explorar junto a nuestros amigos escenarios de una enorme belleza, repletos de enemigos, peligros y desafíos. «Anthem» nos espera para descubrirnos todos sus secretos.

Eso sí, tendremos que esperar hasta dentro de un año –y pico– para que «Anthem» nos permita explorar su enorme mundo. Los detalles que ha dado el estudio son escasos, pero las imágenes son... ¡impresionantes!



ELIGE A TU FREELANCER Y LÁNZATE A LA AVENTURA. Entra en un grupo de guerreros y aventureros, con la misión de explorar un mundo único.



LLAMA A TUS AMIGOS Y ENTRA EN ACCIÓN. En «Anthem» se podrá jugar en modo cooperativo, entrando y saliendo de las partidas en todo momento.





UN MUNDO SALVAJE REPLETO DE TECNOLOGÍA. «Anthem» oculta en su desbordante entorno natural multitud de peligros y enemigo de tamaño descomunal, tanto biológicos como mecánicos.



CORRE, VUELA, SALTA, TREPA, LUCHA... Explorar el mundo de juego será todo un desafío, pero gracias a los exoesqueletos Javelin podremos hacerlo por tierra, agua y aire, sin ningún límite.



CREA TU EXOESQUELETO PARA QUE SEA ÚNICO. Nuestra herramienta principal, el exoesqueleto Javelin, podrá ser personalizado en sus características visuales, así como en equipación de armamento, defensa y habilidades que nos permitirán volar, saltar, trepar, bucear, etc. sin ningún problema, para explorar todo el escenario.

JUEGOS QUE VENDEN DE TODO

Como con el cine, los videojuegos hace tiempo que dejaron de ser un negocio aislado. Hay películas que ingresan más por el merchandising que en taquilla. ¿Tendemos a esta misma situación en el ocio electrónico? La lógica y el espejo en que se mira nos dicen que sí.

Si miramos el lanzamiento de videojuegos, encontramos similitudes con el cine. No solo porque ambos sectores sean multidisciplinares y hablemos de estrenos. También, porque son un negocio en el que no hay productos aislados. Nos encontramos con minas de oro que van más allá del videojuego en sí. Los personajes icónicos son solo la punta del iceberg.

Nos paramos a mirar las cifras y cada vez hay más ingresos en el videojuego. Las ventas en formato físico se reducen, pero el digital sube sin parar. Entre medias, nuestro apego a lo material surge como la salvación para algunos, que aprovechan el tirón de las marcas. Esto es tan grande que no vemos dónde acabará.

Juegos con un pan debajo del brazo

Lo primero que nos llama la atención es el merchandising que acompaña a muchos lanzamientos. Ya no son solo los juegos con mayor presupuesto o algunas rarezas las que vienen con algo especial. Vemos que llegan figuritas, chapas o ediciones especiales de casi todo. Hay comercios especializados en este tipo de productos y, en algunos casos, nos gusta más la parafernalia que el juego. ¡Hasta hay ediciones que no traen el disco, donde debemos descargar una copia digital con la versión física!

Con la ropa pasa algo casi mágico, porque parece no influir el tiempo. Hay camisetas, sudaderas o prendas de lo más sexy que se venden cuando el juego está olvidado. Solo es cuestión de dar con la clave, como recurrir a la nostalgia o el fetichismo. Eso sí, no dejamos pasar el producto oficial del éxito del momento. Sobre todo, cuando hay un evento de eSports o alguna ocasión especial, con cosplay por medio.

Precisamente, los eSports se han colocado como una de las fuentes de ingresos más importantes. No por los juegos en sí, sino por lo que los rodea. En estas citas, hay tiendas enormes donde muchas veces hay que esperar turno con paciencia.

Si seguimos con la ropa, lo que viste un hogar también es pasión. Desde tazas o cuberterías, hasta lámparas, tapices, alfombras o felpudos para la entrada. Hasta tenemos accesorios para que los peces encuentren cobijo en los acuarios. Por supuesto, si salimos de casa, una funda para el móvil, la cartera o los pines son algo que no falta.

La emoción del juguete nuevo

Todo esto que podemos comprar por separado, lo conseguimos también en los llamados "loot crates". Cajas que incluyen objetos variados, muchas veces temáticos, por un precio cerrado. Llegan a casa, son un buen regalo y tienen como opción la suscripción mensual. Es decir, la posibilidad de recibir un cofre cada mes, sin saber lo que llegará.

Los juguetes tampoco se quedan atrás. Tenemos los que son parte de los videojuegos y forman colecciones impresionantes. Los hay inofensivos, pero también metemos aquí las réplicas de armas. Tanto blancas, basadas en juegos como «The Elder Scrolls» o «Dragon Age», hasta las de airsoft. Obras de arte con precios para coleccionistas.

Hay otros aspectos del negocio que pueden parecer más interesantes. Tenemos un lugar privilegiado para los comics y libros,



LAS PELÍCULAS BASADAS EN VIDEOJUEGOS, a veces, son muy rentables. De la calidad, de momento, poco podemos destacar.

CAJAS SORPRESA COMO LAS DE LOOTCRATE o en las que sabemos qué traen, son otra fuente de ingresos. También sirven para liquidar stock.



> " El modelo imita al del cine, aunque las marcas ven este sector cada vez más apetitoso "

MERCHANDISING A MEDIDA

Actualmente, es fácil encontrar ropa y objetos con referencias a juegos, pero el hándicap es que hay muchos que no cuentan con la licencia correspondiente. Pero hay que reconocer verdaderas obras de arte, que cuentan mucho con imágenes. En el lado de quien sí tiene permiso, Redbubble cuenta con la experiencia de numerosos artistas. Ahora, con su propia línea de merchandising centrada en los videojuegos.

Se trata de una tienda con productos a medida, donde se imprimen los diseños, tanto en tela como en objetos y 3D, según la demanda. Contar con 400.000 artistas, su portfolio y más de 60 productos diferentes parece algo imbatible. Aunque si te pasas por eventos de videojuegos, seguro que encuentras una oferta más cercana, también personalizada y con gran calidad.

redbubble.com



NO SABÍAS QUE QUERÍAS UNOS COJINES DE «HALF-LIFE» hasta que lo has visto aquí, ¿verdad?


UNA CAMISETA DE WINSTON, DE OVERWATCH. ¿Cuántos personajes dices que tiene el juego?

125 MILLONES DE DÓLARES

Fue el presupuesto para la película de "Assassin's Creed", con Michael Fassbender como protagonista. La recaudación en salas llegó a 240,7 millones.



SI BUSCAS UN DISCO CON EL JUEGO, a lo mejor deberías mirar lejos de ciertas ediciones limitadas.

a veces con más calidad que los juegos a los que referencian.

Podemos meter las series de TV, porque no llegan a la gran pantalla, con el reciente ejemplo de "Castlevania", que ha levantado pasión en los aficionados.

Un producto que nos encanta y en el que no vemos gran aprovechamiento son los juegos de mesa. Sí, hay Monopoly y Risk de muchos juegos. Pero son pocos los que devuelven algo al formato clásico del que salieron. Sobre todo, triunfa la estrategia por turnos. Últimamente, la financiación colectiva se ha apuntado algunos tantos en este sentido.



VER UN JUEGO DE MESA Y COMPARARLO con su versión para ordenador no siempre es justo.

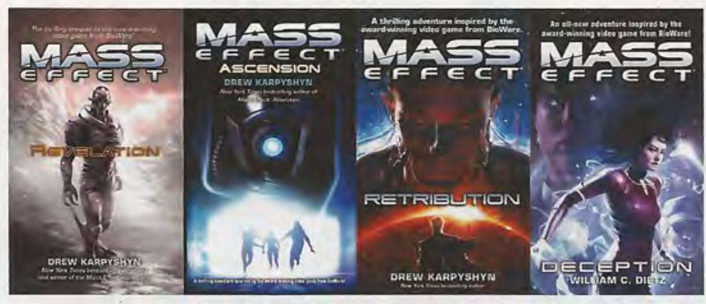
El videojuego es transmedia

De lo material pasamos a otras formas de promoción. La asociación con marcas de hardware es habitual. Nos encantan los juegos de regalo junto a tarjetas gráficas o placas base. Suelen ser lanzamientos de primera fila y, si íbamos a comprar de todos modos, nos ahorramos dinero.

Más allá, nos encontramos con atracciones en parques temáticos, para vivir sus mundos ficticios desde dentro, a la espera de que la RV nos permita hacerlo más asequible.

Las exposiciones, aunque con carácter más cultural que como negocio, dejan ver que esto da dinero. Con ferias que son rentables solo con lo que se cobra de entrada. Sin olvidar algo tan grande como Video Games Live, con Tommy Tallarico. Una iniciativa que recorre el mundo con artistas de primera y piezas de videojuegos en su repertorio. La música, por cierto, con las bandas sonoras, compite con el cine.

El dinero se mueve en torno a los videojuegos. El modelo hace tiempo que imita al del cine, aunque las marcas ven que este sector es más apetitoso. Así nos lo hacen pensar con equipos de fútbol o bebidas. Incluso con intercambios, donde los juegos ya sustituyen a otros candidatos. Son los tiempos que vivimos. Los que empezaron con Cool Spot o Michael Robinson como protagonistas, para quien se acuerde.



A VECES, LOS LIBROS SUPERAN EN CALIDAD O IGUALAN AL JUEGO que complementan, hasta llegar a tener entidad propia.

TOP 10 PELÍCULAS MÁS TAQUILLERAS BASADAS EN JUEGOS



Angelina Jolie sigue imbatida en el top de las películas más taquilleras basadas en videojuegos. Aunque, poco a poco, surgen aspirantes al título, tanto con juegos clásicos como con nuevas incorporaciones al catálogo.

POSICIÓN	PELÍCULA	INGRESOS EN CINES
1	Lara Croft: Tomb Raider	$ 131,168,070
2	La película de los Angry Birds	$ 107,509,366
3	Príncipe de Persia: Las arenas del tiempo	$ 90,759,676
4	Pokèmon: La primera película	$ 85,744,662
5	Mortal Kombat	$ 70,454,098
6	Lara Croft Tomb Raider: La cuna de la vida	$ 65,660,196
7	Resident Evil: Afterlife	$ 60,128,566
8	Assassin's Creed	$ 54,647,948
9	Resident Evil: Apocalypse	$ 51,201,453
10	Resident Evil: Extinction	$ 50,648,679

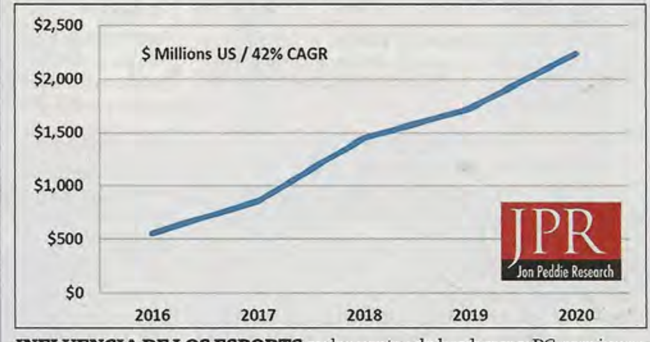
FUENTE: *boxofficemojo.com*

ESPORTS COMO APOYO EN VENTAS DE PC

Según nos cuenta Victor Kislyi, cofundador y CEO de Wargaming, "un eSports no se crea, lo hacen los jugadores". Vemos que «Overwatch» responde a la perfección a esta premisa. Donde las ventas se han disparado conforme ha triunfado como deporte electrónico. Aunque no es el único beneficiado. Los ordenadores, el hardware en general, también experimenta un tiempo de bonanza gracias a los eSports.

Según datos de Jon Peddie Research, las ventas totales de hardware para jugar han duplicado su volumen en un año. Se espera que, entre 2016 y 2020, se pase de unos 500 a más de 2.000 millones de dólares. Se venden menos PC para trabajar, pero los videojuegos mantienen vivo el sector.

Adquisiciones como la de Astro, por parte de Logitech, o fondos de inversión interesados en marcas como Corsair, hacen que el futuro del PC para jugar parezca brillante. Al menos en lo que rodea a los eSports. Aunque, según la tendencia, un tipo de juegos ayude a que otros crezcan y todo el ecosistema de hardware evolucione al ritmo que queremos.



INFLUENCIA DE LOS ESPORTS en las ventas de hardware y PC para jugar.
FUENTE: JPR

NOVEDADES DE AGOSTO

¿Quién dijo que en agosto tocaba vacaciones?

Con meses como este de agosto 2017 se nos hace muy cuesta arriba disfrutar del aire libre. Porque, a los juegos que tenemos pendientes del resto del año, esos que dejamos para verano, se suma una montaña de novedades. Parece mentira, pero ya no tenemos descansos, por breves que sean, para tomar fuerzas. Con títulos importantes que se esperan a estas fechas, como «ARK: Survival Evolved», «Lawbreakers» o el primer episodio de «Hellblade: Senua's Sacrifice». Pero esto es para empezar, porque luego llegan «The Escapists 2», «F1 2017» y hasta un «Sonic Mania» de lo más esperados.

AGOSTO 2017: LANZAMIENTOS



Redeemer nos mete en pasillos llenos de enemigos, con vista cenital y armas a todas las distancias.



The Long Dark deja su Early Access y nos enseña su oscuridad. Una experiencia de supervivencia que atrapa.



Tacoma se ambienta en una estación espacial del año 2088 llena de pistas que investigar.



ARK: Survival Evolved ha pasado a ser un juego en toda regla, tras una larga campaña de pruebas.



Lawbreakers lleva el multijugador a todas las alturas, con la experiencia de Cliff Bleszinski.



Hellblade: Senua's Sacrifice es el comienzo de una historia que promete ser muy grande.



Sudden Strike 4 sigue con su visión de la estrategia donde los comandantes toman el protagonismo.



StarCraft: Remastered no necesita presentación. El clásico de Blizzard se actualiza en su aniversario.



Sonic Mania se acuerda del clásico de SEGA y nos lo devuelve, mientras espera tiempos mejores.



Nidhogg II vuelve con su espada, pero con un aspecto que evoluciona hasta los 16 bits de color, más o menos.



Los Pilares de la Tierra no tiene dragones. Pero no te preocupes, que su historia es increíble.



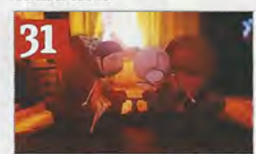
Agents of Mayhem se parece a «Saint's Row», incluso con alguno de sus personajes, pero es nuevo.



The Escapists 2 supone un regreso esperado, tras el gran éxito de su primera incursión.



F1 2017 está ya por aquí cerca, por no decir el tópico de cada año, "listo para arrancar".



Last Day of June ya te lo presentamos el mes pasado y su historia no te dejará indiferente.



Life is Strange: Before the Storm se anunció en junio y ya está por aquí, para darnos una buena aventura.

EVENTOS A SEGUIR

30 JULY – 3 AUGUST Los Angeles



Siggraph 2017. Del 30 de julio al 3 de agosto en Los Angeles. Una cita especial, donde tecnología y arte digital son uno. Este año esperamos ver allí AMD Vega.



For Honor Series. 12 de agosto en Burbank. Es la final de los duelos con espada del juego de Ubisoft, que insiste como eSport.



Gamescom. Del 24 al 27 de agosto en Colonia. Es la feria de videojuegos más importante de Europa, y la segunda del mundo.



IFA. Del 1 al 6 de septiembre en Berlín. Aquí es donde vemos de cerca la tecnología de consumo y futuros lanzamientos a nivel europeo.

PRÓXIMAMENTE...

4 TRIMESTRE DE 2017

GAME ON III
16 y 17 de septiembre ■ Vilnius
La ciudad anfitriona coincide en horario con Madrid en Windows, pero también alberga la mayor feria de juegos en el Báltico.

BARCELONA GAMES WORLD
5-8 octubre 2017 ■ Barcelona
La cita de Barcelona con los videojuegos volverá a convertirse en el centro de reunión para fans y profesionales.

STRANGER THINGS 2
27 de octubre ■ Netflix
Es una serie de televisión, pero es retro y salen juegos de mesa, de ordenador, consola... ¡Vuelve Stranger Things!

MADRID GAMING EXPERIENCE
27 a 29 de octubre ■ Madrid
En los pabellones 8 y 9 de IFEMA, Madrid, ya se preparan para albergar más de 1.000 puestos de juego y la ESL Arena.

ADVENTUREX
11 y 12 de noviembre ■ Londres
Puede que pille lejos, pero la convención de juegos con narrativa es una cita de lo más curiosa, salida de Kickstarter.

XXIII SALÓN DEL MANGA
1-5 noviembre 2017 ■ Barcelona
La cita más sonada en cuanto a manga y cómic volverá en noviembre.

TAMBIÉN EN 2017 Y MÁS...

CAMPEONATO EUROPEO DE CATAN
11 y 12 de noviembre ■ Barcelona
Por si crees que lo has visto todo en tu pantalla, prueba con Catan sobre mesas reales, a ver qué tal.

FUN & SERIOUS
8 a 11 de noviembre 2017 ■ Bilbao
Es divertido, sí, pero se lo toman muy en serio. La reunión con lo más sesudo del sector de los videojuegos.

PAX SOUTH
27 a 29 enero 2018 ■ Boston
Este festival de los videojuegos, que se va de gira por el mundo, tiene su cita en Boston para principios de año.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



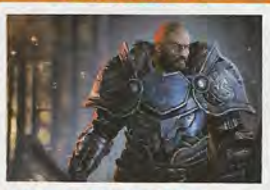
UNITY LABS CRECE

Una iniciativa de Unity Labs busca soluciones para que sus herramientas de desarrollo aprovechen la Inteligencia Artificial al máximo nivel. Junto a desarrolladores, investigadores o alumnos, las puertas de Unity están abiertas.
unity3d.com

BARRA LIBRE DE INDIES

Como pasa ya con los servicios de vídeo, algunos de juegos al estilo Origin de EA o la música, desde Jump prometen títulos indie a discreción. Con un pago mensual y todo lo que puedas jugar.
app.playonjump.com

TEMPLADO



LORDS OF THE FALLEN 2

El equipo centrado en traernos «Lords of the Fallen 2» parece ser reducido y esto puede hacer que tardemos mucho en ver esta segunda parte del juego de CI Games.
cigames.com

FRÍO



FIVE NIGHTS AT FREDDY'S 6

La trama principal de «Five Nights at Freddy's» se quedará sin sexta parte numerada. Aunque sus responsables no descartan que los sustos sigan sin descanso con otras entregas.
scottgames.com

UN NUEVO RETRASO

Cuando todo parecía preparado, «PlayerUnknown's Battlegrounds» se retrasa y seguirá en Acceso Anticipado hasta finales de 2017.
playbattlegrounds.com

LO CAMBIANTE DEL ELEMENTO SORPRESA



Paco Delgado
Director de Micromanía

Cuanto peor, mejor. O cómo asumir que mientras muchos jugadores se quejan de que todo se parece cada vez más, otros solo quieren más de lo mismo.

El mundo de los videojuegos suele ser, como cualquier otra industria del entretenimiento, dado a la grandilocuencia. En realidad, porque así lo demandamos los propios jugadores. Todo tiene que ser cada vez más espectacular, más grande, más inmersivo, más desafiante, más sorprendente. Pero,como somos animales de costumbres, es difícil sacarnos de la zona de confort y una vez que encontramos algo que nos gusta, parece que todo lo demás ya no es bueno y queremos más y más de ello. Más «Call of Duty», más «FIFA», más... de lo que sea. Que no se me enfade ningún fan de «Call of Duty»o «FIFA», que a mí también me gustan. Pero, como decía el genial Jaume Perich con su retranca: "casarse es como si un día comes macarrones y te gustan tanto que decides que, a partir de ese día, solo comerás macarrones". Bueno, es posible que alguien no sepa quién era Perich, pero ahora eso no importa.

La cosa es que, como jugadores, muchas veces somos contradictorios. Queremos cosas nuevas, pero de las que nos gustan. Es como decir que queremos más entregas de una saga, pero luego nos quejamos de que las compañías siempre hacen lo mismo. Queremos más diseños y mecánicas de juego de esas que nos gustan, y lo de probar cosas nuevas está bien, pero dentro de un límite. Los experimentos, con gaseosa, en definitiva.

Por tanto, somos nosotros mismos los que no paramos de forzar a las compañías a apostar por lo seguro, pero al tiempo que inviertan millonadas en que lo seguro sea cada vez más realista, más espectacular, más grande, más inmersivo, más desafiante, más... ¿sorprendente?

El mutante concepto de la sorpresa

Ahora, lo sorprendente está ahí, en que lo mismo de siempre parezca nuevo. No tanto que lo sea. Cuanto peor se ponga algo, cuanto más desafiante sea, siempre que sea lo de siempre, mejor. Hasta que, de repente, todo se alarga tanto que el círculo se cierra y lo viejo pasa a ser nuevo. Aparecen remakes como setas, remasterizaciones o, directamente, volvemos al origen.

La edad también tiene que ver en todo esto. Los que llevamos muchos años jugando y hemos visto –o eso creemos– un poco de todo, tenemos mucho más fácil entender esa percepción de ausencia de sorpresa en las fórmulas de los juegos, y aún sabiendo que una industria solo es tal y crece gracias a fórmulas establecidas, nos gustaría ver novedades reales más a menudo... pero sin renunciar a lo que nos gusta. Qué paradójico, ¿eh?

Lo sorprendente, la innovación, en realidad, está muchas veces más en el ojo del que mira que en el objeto. Lo bueno o malo de un juego, lo innovador o no, lo sorprendente o no, lo espectacular o no, aunque tiene elementos de consideración objetivos, es diferente para cada jugador, en la práctica.

Ver que las grandes sagas no paran de crecer a base de dar más de lo mismo –y aumentándolo con DLC– y que sus precios se disparan, es responsabilidad del jugador, en realidad.

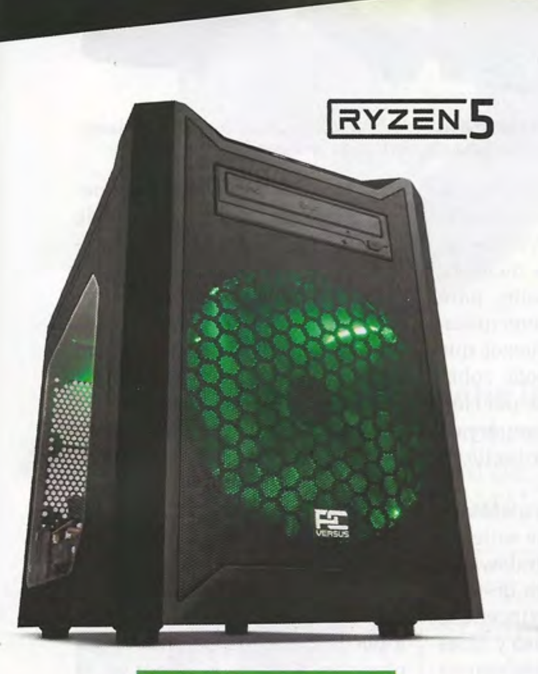
Por suerte, siempre nos quedará el indie, reducto de proyectos arriesgados y rompedores. Aunque, claro, en muchas ocasiones el círculo se cierra y, al final, es lo viejo lo que parece nuevo.

Sí, lo de comer solo macarrones parece exagerado. Pero nos gusta comer todos los días, ¿verdad?

> “Queremos que los juegos sorprendan, pero también que se ajusten a lo que nos gusta”













LightPole

Procesador	AMD Ryzen 5 1400
Gráfica	GeForce® GTX 1050Ti 4GB
RAM	8GB DDR4 2133 Mhz
Refrigeración	Aire
Almacenamiento	HDD: 1TB / SSD: 120 GB
Conexiones	Display Port / HDMI / DVI



EternalStorm

Procesador	Intel i7-7700
Gráfica	GeForce® GTX 1060
RAM	16 GB DDR4 2400 Mhz
Refrigeración	Aire (customizada)
Almacenamiento	HDD: 1TB / SSD: 240 GB
Conexiones	Display Port / HDMI / DVI-D



GreenFlash

Procesador	Intel i7-7700K
Gráfica	NVIDIA GTX 1080Ti
RAM	16 GB DDR4 3000 Mhz
Refrigeración	Líquida (customizada)
Almacenamiento	HDD: 1TB / SSD: 960 GB
Conexiones	3x Display Port / HDMI / DVI



A la venta solo en Versus Gamers

vsgamers.es/category/versus-pc

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



SPIDER-MAN HOMECOMING
Steam ha servido para distribuir la versión gratuita de «Spider-Man Homecoming», compatible con gafas de RV de HTC y Oculus, como anticipo para la película del arácnido.
spidermanhomecoming.com

SPLASH DAMAGE Y WARGAMING
La experiencia de Splash Damage, con títulos como «Brink», «Dirty Bomb», «Doom 3», «Gears of War 4» o incluso «Batman Arkham Origins» se une a Wargaming para el crear nuevos juegos multijugador.
splashdamage.com/careers

TEMPLADO



REVIVE Y OCULUS
El creador de ReVive, un mod para jugar a títulos de Oculus Rift con HTC Vive, dice tener de su parte a Palmer Luckey. El fundador de Oculus, que dejó "su" compañía tras venderla a Facebook.
patreon.com/crossvr

FRÍO



LA VR DE MICROSOFT
La ausencia de Hololens en el pasado E3 y que se retrasen los productos RV patrocinados por la compañía, tras anunciarse decenas de modelos a principios de año.
microsoft.com

ATAQUE DDOS A NCSOFT
Algunos MMO de NCSoft han sufrido ataques DDoS, con fallos en «Blade & Soul», «Master X Master» o «WildStar». La compañía ha compensado con packs.
ncsoft.com

RV MÁS ACCESIBLE. ¿ES LO QUE QUIERES?

Lo normal es que la tecnología se abarate y sea mejor cada día. Estamos contentos, ¿verdad? Pues cuidado con lo que deseamos, porque puede que tenga truco.

Oscar Díaz
Redactor y editor en revistas, libros, webs, webmaster y consultor PPRR. Además de productor audiovisual.

Ha empezado. Oculus Rift rebajado el precio de entrada a la Realidad Virtual de calidad. Esa que, además de un buen set de gafas, precisa de un ordenador que las alimente. Desde más de 1.000€, que nos costaron el año pasado, a 399€ con mandos VR incluidos. Digamos que quien no se metiera en esto en 2016, se ha llevado un descuento de unos 800€ en estos últimos meses. A lo que se une el precio del PC y la calidad de los modelos actuales, claro.

Eso sí, no digo que la Realidad Virtual, a estas alturas de película, sea algo accesible. No lo es la que a mí me convence. Esa que mantiene las 90 imágenes por segundo y permite jugar a «Doom», «Elite Dangerous», «Assetto Corsa» o «Superhot» con inmersión total. Porque cada vez pido más estabilidad, efectos y que tarde menos en cargar. Algo que solo conseguimos con una inversión creciente. ¿Menos que hace un año? Decididamente sí, pero es una situación un tanto incómoda.

Lo barato sale caro

HTC Vive también es más accesible. Aunque no ha llegado aún al descuento de su competencia principal. Para mí, es la única opción en esto, junto a Oculus. Porque considero los modelos con móvil como un mero juguete. Una curiosidad necesaria para arrancar. Un punto de entrada para que todos, desarrolladores sin recursos y usuarios tengan herramientas asequibles. Pero no hay color.

Lo que tampoco me convence es la postura de Microsoft, de momento. Con un apoyo extraordinario por momentos. Como la alianza con Oculus, para que todos sus kits tengan un "VRObsoleto" mando de Xbox One incluido. Aunque lo impresionante, para mí, fue ver cómo Hololens quitaba minutos a los videojuegos que debían vender su consola, sobre el escenario del E3. Esto, por cierto, es cosa del pasado. Porque este 2017 no ha habido rastro de ello en la fiesta de Los Ángeles.



Starbreeze Studios, ahora junto a Acer, mostraron los kits más espectaculares de Realidad Virtual que hemos probado... pero aún no se venden.

Tampoco hemos visto a esos fabricantes de kits VR que salieron al escenario junto a Windows 10. Con modelos por debajo de 300€ y diseños bastante convincentes, por parte de Acer, Lenovo y otras compañías chinas. Mi esperanza está en que pesos pesados del sector estén pendientes del momento idóneo. Que tengan todo listo y tiren a la basura un modelo tras otro, antes de poner el definitivo a la venta.

Arriesgar, esperar, perder

Dejar que la competencia se adentre en un mercado nuevo, que arriesguen, a veces da buen resultado. Si es la estrategia en la Realidad Virtual y Aumentada, ver a Microsoft o Starbreeze Studios en la barrera no deja de ser curioso. Mientras, el mercado ha superado los dos millones de kits de alta calidad en manos de los consumidores. Los mandos actuales dejan por inútiles los que se usan en Xbox One. Los desarrolladores han ganado experiencia y hasta Bethesda se arriesga a poner VR en sus franquicias estrella.

Cada mes, Steam crece con 30 títulos nuevos para Realidad Virtual, frente a ninguno en la tienda de Windows 10. PlayStation VR, tiene un aliado muy potente con la nueva versión de la máquina y juegos exclusivos. Vamos, que esto se mueve y creo que estamos a pocos meses de una nueva generación. Solo me falta por ver si HTC, Oculus y la élite en esta nueva plataforma, que es la Realidad Virtual y Aumentada, dan ya el siguiente paso. Quitar cables es una necesidad, sí, pero si es a costa de la calidad, mejor esperar. ¿Es por esto, Microsoft, por lo que no habéis dado el siguiente paso?

> “Dejar que la competencia arriesgue a veces da buenos resultados, también en la RV”



PlayStation VR vendió por encima de un millón de unidades, tras tres meses de su lanzamiento. ¿Aún no es el momento, Microsoft?

LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"El jugador siempre sabe lo que está haciendo." Raphael Colantonio, que se retira de Arkane, estudio que fundó.



"EA esperaba vender 30.000 copias de «Ultima Online» como mucho," según Richard Garriott (Lord British).



"Nuestro proyecto en eSports es muy ambicioso y nuestro principal reto es afianzarlo." Ignacio Fdz-Vega @ movistarplus #EspacioEsports.

"Vemos «Rocket League» como una plataforma, no como una franquicia." según el VP of publishing Jeremy Dunham en Psyonix.





"«Overwatch» es más popular que «LoL» en los Internet Cafés de Corea," es la justificación de Kevin Chou, CEO de Kabam, para comprar una plaza en la liga por 20 millones de dólares.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA ?

¿CUÁNTAS... veces bajará de precio Oculus Rift antes de que lo podamos comprar?

¿CUÁL... es la configuración mínima para un PC que supere a Xbox One X en rendimiento?

¿QUÉ... será de la nube de «Crackdown 3» cuando el juego pierda una masa crítica de jugadores?

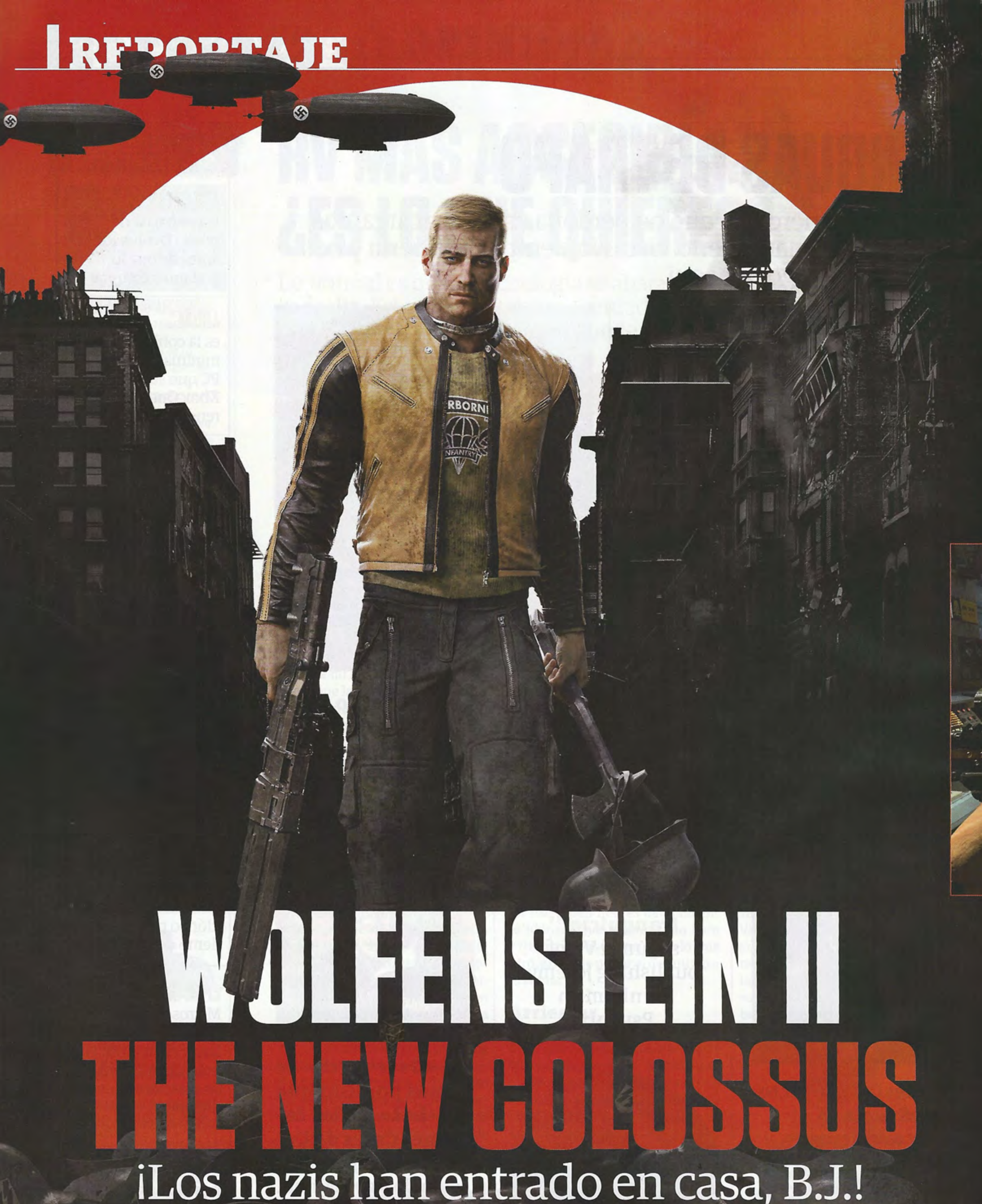
¿CÓMO... convencemos a los jugadores de PS4 para que jueguen a «Destiny 2» en PC, con nosotros?

¿POR QUÉ... «Warframe» ha dado el salto a un mundo abierto, en lugar de pasar página con un juego nuevo?

¿CUÁNDO... es el momento idóneo para sacar la demo de un juego?

¿POR QUÉ... Microsoft no da alas a «Cuphead» y lanza el juego en el máximo número de plataformas digitales?

¿CUÁNTOS... de los que han pagado hasta menos de 20 € por «ARK: Survival Evolved» se quejan de la subida de precio?



WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS

¡Los nazis han entrado en casa, B.J.!

Sí, B.J. sobrevivió, pero la guerra no ha terminado y los nazis se han hecho más poderosos aún. Tanto, que han entrado en casa, hasta la cocina. La invasión de EE.UU. ha llevado el Reich por todo el mundo... ¡Así que hay más nazis para matar!





¡EE.UU. ha sido invadido por los nazis! Supersoldados nazis. Robots nazis. Perros nazis. ¡Nazis por todas partes! Por suerte, B.J. se recuperará, una vez más, de sus heridas, y con sus aliados de la resistencia luchará contra el Reich en suelo americano.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** MachineGames/Bethesda
- **Fecha prevista:** 27 de octubre de 2017

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción, continuación de la saga «Wolfenstein»**.
- **B.J. repite como protagonista**, y continúa la historia de «The New Order», ahora luchando en un EE.UU. invadido.
- Habrá **nuevas armas**, así como nuevos y viejos enemigos y aliados.
- Seguirá siendo una **aventura individual**.
- Usará **mitos nazis de la guerra** en su argumento.

Es el sino de B.J. Por una cosa u otra, siempre empieza sus aventuras postrado. En «The New Order», internado en el hospital de los padres de Anya tras su asalto al castillo de Calavera. En «The New Colossus»... ¡en silla de ruedas! Pero lo mejor no es ya eso, sino que toda una primera fase del nuevo título de MachineGames se jugará tal cuál, menejando a B.J. Blazkowicz en su silla de ruedas, con unas cuantas armas, claro, y masacrando nazis en un submarino. ¡Y qué divertido es! Y es que hemos tenido la enorme suerte de poder probar ya el juego, con dos de las misiones que aparecerán en «The New Colossus», y descubrir cómo el estudio se está superando, llegando más allá en espectáculo, diversión y desafío, de lo que puedas imaginar.

> "La lucha de la resistencia contra la victoria nazi en la guerra, continúa en EE.UU."

¡Invasión nazi!

El apogeo del Reich en «The New Colossus» será la nota dominante de la trama. Los nazis siguen teniendo el mundo en sus manos y no parece haber nada que sea capaz de derrotarlos. Ya estamos en 1961 –un año tras los sucesos del juego anterior– y la acción se trasladará a Estados Unidos, invadido –como todo lo demás– por los nazis, que han convertido las calles de sus ciudades en un circo de esvásticas, desfiles al paso de la oca y entusiastas americanos convertidos con fervor por el triunfo nazi. Bueno, no todos, porque sigue existiendo una resistencia, en la que B.J. seguirá muy activo, junto a alguno de los viejos conocidos de «The New Order». Así, veremos a Set Roth, Caroline, Anya, Max Haas y hasta Fergus o Wyatt –sí, según la cronología elegida, volveremos a ver a uno u otro–, junto a algunos personajes nuevos. Y sí, algunos malvados también repetirán, con la pérfida y cruel Frau Engel a la cabeza. ¡Qué buena pinta!



Así ha quedado el Roswell de Nuevo México -sí, el de los alien- tras la invasión nazi: odas al Reich, desfiles patrióticos, el Ku Klux Klan por las calles, esvásticas...

Y sobre las dos misiones que hemos podido probar, te vamos a dar algunos detalles sin hacer mucho spoiler, tranquilo.

¡A matar nazis!

La primera, "The Reunion", consiste, a rasgos generales, en lo que te hemos comentado antes. Una fase original, montado en la silla de ruedas, en la que las trampas de microondas nos permiten volatilizar enemigos, pero siempre andaremos –bueno, rodaremos– con la salud al 50%, estando aún convalecientes. ¡Una acción intensa como pocas!

La segunda, "Roswell", nos llevará al pueblo de Nuevo México descubriendo la mano del Reich en la nueva América: desfiles, esvásticas, el KKK... Algo horrible, de verdad. Allí, tras contactar



NUEVOS AMIGOS, VIEJOS ENEMIGOS



A la lista de personajes de «The New Order» -Anya, Set Roth, Caroline, etc.- que seguimos viendo en el nuevo juego, se suman otros, como Grace -miembro de la resistencia en EE.UU.- o algunas traidoras al Reich, junto a enemigos como la temible y salvaje Frau Engel, que se alza de nuevo como la gran figura oscura de la historia del juego de MachineGames.

"La trama continúa la de «The New Order», abundando en leyendas y mitos de los nazis"

con un aliado, nos infiltraremos en el Área 52, tras un accidentado viaje en tren, para destruir la tecnología antigravedad nazi con una bomba atómica. Solo te diremos que hay robots gigantes, droides letales, supersoldados por todas partes, defensas mecánicas y, bueno, algunos enemigos que ponen los pelos de punta. ¡Una barbaridad!

El primer contacto con «The New Colossus» nos ha dejado sensaciones magníficas. Hay en ciertos momentos un componente táctico en la búsqueda de caminos más acusado que en el juego anterior, y de nuevo la acción es salvaje, brutal y desafiante. Los diseños son alucinantes y los nuevos robots, asustan. ¡Queremos jugarlo ya! **A.C.G.**

LA NUEVA "AMERIKA" DEL REICH



MachineGames integra en «The New Colossus» una ambientación típicamente americana de los años 60 -"diners", moda, coches, racismo- con la tecnología bélica nazi de este universo alternativo. El resultado es espeluznante, por real, y lo potencia, además, con leyendas sobre la tecnología bélica nazi en la guerra -como "die glocke" y otras-. ¡Brutal!





LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

SUPERVIVENCIA

Aunque lo machacaron mucho en su momento yo me lo pasé muy bien con la primera parte, así que he visto el trailer de «The Evil Within 2» y creo que tiene muy buena pinta. Pero lo que más me ha gustado es lo que he leído en vuestra web sobre la escasez de munición y recursos, para darle más importancia a la supervivencia. Para mí es lo más importante de los "survival horror". ■ Vann



En efecto Vann, Tango Gameworks ha confirmado que «The Evil Within 2» tendrá un importante componente de supervivencia, al limitar las armas y los objetos de curación. En realidad la primera parte ya lo tenía, no en vano su director, Shinji Mikami, es también el creador de «Resident Evil», que prácticamente "inventó" el género de los survival horror, con permiso del «Alone in the Dark» original. Pero entendemos lo que quieres decir; en los últimos años este tipo de juegos casi se habían convertido en shooters. Por suerte eso está cambiando y los nuevos "survival horror" son una vuelta a los orígenes.



NO QUIERO VOLVER

Todo el mundo se ha vuelto loco con «Sonic Mania», pero a mí no me entusiasma. Creo que los Sonic en 2D ya pasaron y lo que se lleva ahora son los juegos con mundos abiertos. Habría preferido un «Sonic Adventures 3». ¿Qué opináis? ■ Gemma D.

Bueno, es una opinión muy válida, Gemma, porque hablamos de estilos de juego y cada uno tiene sus preferencias. SEGA lo ha intentado con los Sonic en 3D, incluso algunos con mundos abiertos, pero no es lo suyo, por eso han vuelto al desarrollo clásico con «Sonic Mania» y «Sonic Forces». Los fans están contentos así que parece una decisión acertada. Ahora queda por ver si los juegos dan la talla.

AL FIN LLEGA

Para mí el juego más esperado del año es «Destiny 2». No entendí por qué el primero no salió para PC, creo que es la plataforma "natural" de los shooters multijugador porque es donde juegan los coreanos y los chinos, que son los que mandan en este tipo de juegos. ¿Se retrasará mucho? ■ DarkFish93

Es cierto que hoy en día si quieres triunfar con un multijugador online tienes que sacarlo en PC, que es donde juegan la mayoría de los gamers asiáticos. «Destiny 2» va a salir unas semanas más tarde en PC, pero Bungie ha asegurado que es para pulir las mejoras de esta plataforma. ¡Nosotros también le tenemos muchas ganas!

PANTALLAS ULTRAWIDE

Muy buenas, soy un forofo de la estrategia RTS con mi nick triplehead2go y suelo jugar a 3840*1024 píxeles, que no puedo usar en «Starcraft». Mi pregunta es si «Starcraft Remastered» me permitirá utilizar dicha resolución. Es un dato importante antes de



LA CARTA DEL MES

MEJOR EN PC



Todos los días me conecto a Steam solo para ver si alguno de mis juegos se actualiza. Parece una chorrada, pero me gusta mirarlo... :P El otro día me puse a ver la lista y casi me caigo de la silla: ¡«Half Life»! Sí, Valve sigue actualizando un juego que lanzó hace 18 años. ¿Cuándo se ha visto eso en consolas? Como mucho los remasterizan y te los vuelven a cobrar. ■ Javo R.

Bueno, no queremos iniciar la enésima polémica PC vs. consolas, pero es cierto que solo en PC los juegos se actualizan incluso décadas después del lanzamiento. Hacía 4 años que Valve no actualizaba «Half Life», pero en julio sacó un parche para solucionar fallos localizados por fans, casi 20 años después.

LA POLÉMICA DEL MES

¿ÉXITO O RETIRADA?

Os escribo para comentar la bestial bajada de precio de Oculus Rift, que ahora se puede comprar por 549€ con dos mandos Oculus Touch y varios juegos. Me tienta, pero tengo dudas, porque Oculus ha tenido muchos problemas de juicios y otros líos con su presidente, y no ha enseñado nada nuevo en el E3. ¿Es una rebaja o es que dejan de fabricarlas? ■ Valen



Todo apunta a que es una rebaja de precio para aumentar las ventas, Valen. Facebook puede permitírselo, a pesar de que pagó una cantidad indecente por Oculus (y que el propio Zuckerberg ha reconocido que se arrepiente). Parece que están trabajando en unas gafas inalámbricas de 200€, seguramente para móviles, pero Oculus ha dicho que convivirán con Rift.

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.
El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

comprarlo. Un saludo de un lector desde 1981 ;)
Guzmán C.



Pues es una pregunta que Blizzard y TeamLiquid aún no han aclarado, Guzmán. Lo último que sabemos es que «Starcraft Remastered» tendrá soporte para la resolución 4K y pantallas anchas, pero no han confirmado las resoluciones personalizadas. Más que un problema técnico es un problema de balance. En el multijugador un usuario con pantalla Ultra Wide tiene ventaja, al poder ver más terreno alrededor. Habrá que esperar para ver cómo lo soluciona Blizzard. ¡Gracias por seguirnos desde el principio!

¡SUBIDÓN!

He ido a comprar «ARK: Survival Evolved» y he visto que ahora cuesta... ¡59.99€! ¡Pero si hace dos días costaba 11€!
Venfrt3



Según Studio Wildcard, el nuevo precio es para igualarse con las versiones de consolas y en caja que han salido. Una argumentación muy débil para justificar una subida del 300%.



HITMAN GRATIS

Me acabo de comprar «Hitman», después de disfrutar con la demo de Steam. Es mucho mejor de lo que yo creía. Por eso no entiendo que no se publiquen más demos, creo que venderían más.
BaldKiller

Aún recordamos cuando todos los meses incluíamos un CD de demos en nuestra revista. El problema actual (quitando las betas multijugador) es que se usan como un método desesperado para vender. Si un juego no ha vendido lo esperado se saca una demo para atraer ventas, como ha ocurrido con «Hitman» o «Dishonored 2». Es un recurso válido, pero hay títulos a los que les iría muy bien una demo a los pocos días del lanzamiento, no tras 6 meses...

CLÁSICOS MODERNOS

¿Me recomendáis algún juego nuevo de Steam con la jugabilidad arcade de las máquinas recreativas? Son los juegos que más me divertían de niño. **Alfredo**



Hay mucha gente que todavía disfruta con estos juegos, Alfredo. Uno de los mejores es «Nex Machina», dentro de los arcades "twin-stick", así que necesitas un gamepad. Otro similar es «Iron Crypticle». Y «Wild Guns Reloaded» es la remasterización de un shooter de la época de SNES. Todos están muy bien.

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.







STAR WARS BATTLEFRONT II

¡Guerra total por toda la galaxia!

Justo al inicio del verano EA y DICE estrenaban la alfa cerrada de «Star Wars Battlefront II», ofreciendo un atisbo de todo lo que nos espera en la renovada saga de acción. ¿Te vienes a Theed?

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** DICE/Electronic Arts
- **Fecha prevista:** 17 de noviembre de 2017

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción ambientado en todas las películas del universo Star Wars**, continuación de «Battlefront».
- Además de diversos modos multijugador, contará también con **una campaña individual completa.**
- Encontraremos **héroes y villanos de todas las películas** como personajes jugables.
- El sistema de expansión se basará, a diferencia de «Battlefront», en **DLC gratuitos para todos los jugadores.**

Hemos elegido nuestra clase de "trooper" de entre las cuatro disponibles, tenemos la configuración de las armas ya preparada –detonadores, disruptores, torretas, minas...– y la cuenta atrás ha llegado a su fin. Ante nosotros se elevan, majestuosos, los edificios de Theed, la capital de Naboo, donde tiene lugar la primera batalla. El ejército de droides ha invadido la ciudad y somos los encargados de pararlos, junto al resto de jugadores que se han unido a nuestro equipo. Pero apenas pasan unos segundos cuando un disparo a larga distancia nos alcanza. No importa, reaparecemos pronto y nos unimos a nuestros compañeros. La batalla está en todo su apogeo, pero las bajas son constantes en ambos bandos. Droides contra soldados clon. ¿Estamos en la película de "La Amenaza Fantasma"? Casi. En la alfa cerrada de «Battlefront II».

Las nuevas batallas

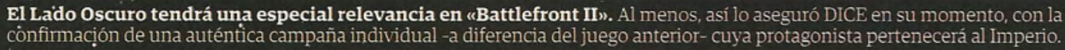
DICE y EA han empezado a probar lo que será la nueva entrega de la saga, con unas pequeñas dosis de batallas. Esta versión alfa ha estado muy limitada –un modo de juego, un escenario, pocos jugadores– y se ha tratado, simplemente, de una piedra de toque para recibir las primeras impresiones de los jugadores.

Lo primero que hemos podido ver en ella es que el entorno es mucho más atractivo que gran parte de lo que jugamos en «Battlefront». También es cierto que el entorno de Theed es bastante vistoso, pero hasta los modelos de los soldados –clones o droides– parecen ofrecer más detalle.

En las partidas probadas hemos podido contemplar cuatro clases de soldados clon: asalto, heavu,






El Lado Oscuro tendrá una especial relevancia en «Battlefront II». Al menos, así lo aseguró DICE en su momento, con la confirmación de una auténtica campaña individual -a diferencia del juego anterior- cuya protagonista pertenecerá al Imperio.



Los planes para desarrollar «Battlefront II» en todo su esplendor no se limitan al lanzamiento del juego, sino a una continua expansión durante años.

oficial y especialista. Cada uno contaba con tres habilidades especiales activas y una pasiva.Las activas, por lo general, siempre están relacionadas con arsenal o tipo de ataque (minas, despliegue de torretas, etc.) o artefactos especiales, como disruptores, además de contar con un arma básica, diferente según la clase. Además, podíamos encontrar héroes y villanos –Boba Fett, Darth Maul, Rey y Han Solo– con una estructura de habilidades similar. Estas habilidades se gestionaban en la alfa mediante un sistema de cartas, aunque estos elementos no es seguro, aún, que permanezcan tal cuál en la versión final. Por ejemplo, la alfa tambien usaba un sistema de cajas de botín como recompensa por experiencia, pero advertía que su distribución de contenidos, como la rareza de las cartas de habilidades, solo mentendrían sus características para esta versión. Así, los primeros esquemas de las mecánicas de juego también parecen algo más trabajados que en «Battlefront», pero aún es pronto para decir si todo permanecerá igual más adelante.

Todo Star Wars

De lo que sí daba ya idea esta versión alfa de «Battlefront II», por

LA BATALLA YA HA DADO COMIENZO EN THEED

El primer contacto con la jugabilidad de «Star Wars Battlefront II» ha hecho un guiño a la trilogía de "precuelas" creada por George Lucas, llevando la acción a la mismísima capital de Naboo, con batallas en las calles de Theed, que seguirán en la beta abierta de octubre.



Así es Theed. La alfa cerrada del juego ha usado de escenario una perfecta recreación de la capital de Naboo, tal y como se vio en las películas de Lucas.



Tanques, troopers y héroes. Grupos de clones se enfrentaban al ejército de droides de la federación en estas primeras batallas por Theed.





"Con «Battlefront II» DICE y EA quieren ofrecer la experiencia definitiva de Star Wars en PC"

los personajes y las declaraciones de DICE, es de querer ser la experiencia definitiva Star Wars en PC. Ya sabemos, aunque aún no había nada de eso disponible, que la versión final del juego tendrá una campaña individual, centrada en el Lado Oscuro. Además, la presencia de personajes de todas las películas nos llevará a disfrutar de contenidos basados, incluso, en "Los Últimos Jedi", y viendo las últimas imágenes oficiales sabemos que tendremos acceso a naves de todas las trilogías, así como que libraremos batallas en los escenarios más reconocibles de las distintas películas al completo.

Ha sido poco lo que hemos disfrutado de «Battlefront II», pero en octubre llegará la beta abierta. Hasta entonces, paciencia. **A.P.R.**



Todos los héroes. Todos los villanos. En «Battlefont II» DICE incluirá todos los personajes de entidad de las películas, de Yoda a Darth Maul, pasando por Rey o Luke.

¡TODO STAR WARS EN UN SOLO JUEGO!

Todas las películas de la saga, desde el Episodio I al VIII -el juego sale un mes antes que la película, pero actualizará contenidos- tendrán presencia en «Battlefront II».



Trilogía original: Escenarios míticos como Hoth y la batalla con los AT-AT repetirán en «Star Wars Battlefront II».



Las nuevas películas: Está confirmado que habrá contenido sacado de «El Despertar de la Fuerza» y «Los Últimos Jedi» en el juego.



La trilogía de precuelas: El inicio de las guerras clon también se reflejará en el juego, con batallas en escenarios como Kamino.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Arkane/Bethesda
- **Distribuidor:** Por confirmar
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 15 de septiembre de 2017

dishonored.bethesda.net

LAS CLAVES

- Será **un "spin off" de la saga «Dishonored»**, protagonizado por la asesina Billie Lurk.
- **La acción transcurrirá en Karnaca**, el mismo escenario de «Dishonored 2», pero en un momento diferente y previo.
- **El objetivo de Billie será el misterioso Forastero**, personaje central en toda la historia de la saga.
- Podremos explorar los escenarios y **combatir con total libertad y un estilo personal**, como en los juegos anteriores.
- **Será un juego de acción individual.**

PRIMERA IMPRESIÓN

«Dishonored» regresa casi por sorpresa con un juego independiente, con nuevos protagonistas, y alejado de la historia de Corvo, pero manteniendo su esencia de libertad.

DISHONORED LA MUERTE DEL FORASTERO

En busca del oscuro personaje

Decir que «La Muerte del Forastero» nos revelará muchos de los enigmas que rodean el mundo de «Dishonored» es arriesgado en este momento –aún a un par de meses, casi, de su aparición–, pero no cabe duda de que nos aportará un nuevo punto de vista sobre la historia del Imperio, de Jessamine, Corvo y Emily... aunque ninguno de ellos será un personaje relevante en la historia. ¿Has leído bien? Sí. «La Muerte del Forastero» tiene su razón de ser en la saga como un "spin off", una de esas historias que no afectan a lo ya conocido –de hecho, además, por temporalidad no puede hacerlo, pues transcurre antes de «Dishonored 2»– pero aportan una nueva perspectiva sobre el universo en que se desarrolla.

Para muchos jugadores seguro que los principales nombres de «La Muerte del Forastero» les traerán muchos recuerdos, pero a muchos otros les sonarán a chino o solo los recordarán de pasada. Uno es Daud, líder de los Balleneros y responsable directo de la muerte de Jessamine por orden de Hiram Burrows, jefe real de espionaje. Pero la protagonista del nuevo juego será Billie Lurk, lugarteniente de Daud y una de las asesinas más destacadas de la saga.

¿Por qué serán –casi– unos desconocidos para muchos jugadores, entonces? La razón es que sus papeles principales fueron representados en los dos DLC del «Dishonored» original, «El Puñal de Dunwall» y «Las Brujas de Brigmore», y aunque no será necesario conocer totalmente las tramas de ambos para disfrutar de esta nueva aventura, muchos sí agradecerán ese conocimiento previo. Algo que, en todo caso, insistimos, no afectará ni a jugabilidad ni al guión. De hecho, en los DLC ambos personajes podían acabar muertos dependiendo de ciertas elecciones y el nivel de caos, así que, consideremos esta propuesta de Arkane como una perspectiva paralela para conocer más sobre «Dishonored», el mundo y, claro, el Forastero.

El esquivo desconocido

En «La Muerte del Forastero» el propio título del juego nos deja muy a las claras el objetivo de Billie –a la que manejaremos directamente–, guiada por su mentor, Daud. Pero la pregunta es inmediata: ¿por qué matar al Forastero? Para ambos

> **“La saga «Dishonored» vuelve con una historia paralela, alejada de la trama de Corvo y Emily”**

De vuelta en Karnaca, en una historia paralela. «La Muerte del Forastero» es un "spin off" de «Dishonored», en la que nos meteremos en la piel de una nueva protagonista.

El personaje que siempre está en el centro de todas las historias



En «La Muerte del Forastero» es precisamente este misterioso personaje, siempre como eje de todo lo acontecido a Corvo o Emily, y ahora a Billie, el auténtico protagonista de la trama. Aunque, en realidad, ¿no lo ha sido siempre? El Forastero es el objetivo a eliminar de la nueva protagonista, lo que nos llevará a descubrir, por añadidura, sus orígenes y la razón de su presencia. ¿Listo para conocer el gran secreto de «Dishonored»?



Billie, la asesina suprema. Una de las discipulas más destacadas del infame Daud será la protagonista de la aventura.





Nuevos poderes para la asesina. Como siempre, combatiremos y exploraremos el entorno con total libertad, con nuevos poderes que se combinarán con otros ya conocidos de juegos anteriores.

personajes, el Forastero es el verdadero responsable de algunos de los sucesos más deshonrosos de la historia del Imperio, y su sola presencia parece haber alterado la misma realidad y la deriva de Dunwall, Karnaca y todas las islas. Es en Karnaca, precisamente, donde la acción del juego tendrá lugar, en un tiempo diferente al de «Dishonored 2», claro.

Pero aunque la historia y personajes sean, sino nuevos, sí diferentes, y aporten una perspectiva alternativa al universo de juego, el diseño de acción nos llevará a descubrir unas posibilidades muy similares a lo visto y jugado en «Dishonored 2». La libertad de desarrollo de las habilidades de Billie, la combinación de armas, poderes, sigilo y acción directa, el nivel de caos provocado por nuestras acciones y las elecciones tomadas en momentos críticos de la trama nos permitirán disfrutar de una aventura con un alto nivel de rejugabilidad.

De nuevo en Karnaca

De nuevo –o por primera vez, según se mire– iremos a Karnaca para explorar sus barrios más sórdidos, enfrentarnos a adversarios letales –algunos ya vistos en el anterior título de la saga– como las hermanas de la orden del oráculo o los soldados mecánicos. ¿No los conoces? No importa. Como ya mencionábamos, Arkane ha creado esta entrega de la saga como un episodio indepependiente que sirve tanto como introducción al mundo de juego como ampliación de la perspectiva de los veteranos.

En todo caso, la acción en primera persona más salvaje –o no, según quieras– está de nuevo a la vuelta de la esquina, a punto de hacer su aparición en los momentos finales de este verano. Y es que Arkane nos ha sorprendido con el anuncio muy poco ante de ver cómo se hace realidad. Es el momento ideal, aprovechando las vacaciones, para rejugar la saga antes de meternos en la piel de Billie y atar cabos del universo. Quizá descubramos el misterio del Forastero más fácilmente. **A.C.G.**



SE PARECE A...



DISHONORED 2

El entorno de juego es similar, en los bajos fondos de una Karnaca plagada de peligros y enemigos.



THIEF

El juego de Square Enix nos ofrecía una ambientación muy parecida, con armas y poderes.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Ovosonico/505 Games
- **Distribuidor:** 505 Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 31 de agosto de 2017

lastdayofjunegame.com

LAS CLAVES

- Será una aventura indie en la que viviremos la **historia de amor, pérdida y sacrificio de Carl y June**, los protagonistas
- Usará **técnicas de animación** combinadas para recrear el estilo "stop motion" con gráficos generados por ordenador.
- **Reviviremos una y otra vez el último día de June**, gracias a las habilidades de Carl, para intentar evitar su muerte.
- Su **estética y dirección artística** usarán su paleta de colores para potenciar nuetras emociones.

PRIMERA IMPRESIÓN

Sentimientos universales y las emociones intensas de amor, dolor y pérdida dan forma a una aventura indie de estética preciosista y narrativa visual única.

LAST DAY OF JUNE

La aventura de la vida

Al empezar a conocer la historia de Carl y June es tremendamente fácil identificarse con la pareja protagonista del juego de Ovosonico, y es que las emociones y sentimientos que despliega la trama de «Last Day of June» son tan universales que todos hemos pasado –o lo haremos– por ello: amor, dolor, felicidad, pérdida, desesperación... Jugando en su mismo título con el nombre de la protagonista femenina y un momento muy concreto de un verano cualquiera, Ovosonico nos sumerge en una aventura que arranca en un momento casi idílico de la vida de Carl y June, pero que abruptamente se ve destrozada por la tragedia.

De camino, en una excursión veraniega, a su lago favorito, un accidente de tráfico cambia para siempre la vida de la pareja. Tanto, como con June muerta y Carl postrado en un silla de ruedas. Un simple momento que trastoca todo el universo y la convivencia que hasta ese momento habían tenido.

El amor desaparece de golpe. Así como la vida. Pero no los sentimientos de Carl: culpa, dolor, depresión. Pero, sin saber muy bien cómo, Carl hace un descubrimiento trascendental que puede volver a cambiarlo todo. Y en nuestra mano está ayudarle a conseguirlo.

A través del tiempo

Puede parecer una premisa algo cogida por los pelos y hasta ñoña, pero la trama de «Last Day of June» nos coloca ante un Carl hundido que descubre que puede viajar en el tiempo a través de las pinturas de June, como si de un portal se tratara. De ese modo, podremos revivir ese fatídico día descubriendo, cada vez, nuevos detalles y resolviendo puzles que nos permitan cambiar el destino. Pero todo ello puede conllevar un sacrificio que... ¿estaremos dispuestos a asumir? De hecho, el juego describe su historia con una frase muy significativa: ¿qué estaríamos dispuestos a hacer por la persona que amamos?

Alguna de las premisas de «Last Day of June» nos puede hacer rememorar juegos –salvando distancias y matices– como «Virginia», «FireWatch», «Life is Strange» y otros, donde las emociones juegan un papel preponderante. Sin embargo, «Last Day of June» es uno de esos títulos que quieren destacarse de los demás en todos y cada uno de

> **“La aventura de Ovosonico está concebida como una experiencia emocional más que como juego”**

¿**Qué ocurrió en ese último día?** Amor, dolor, pérdida... La historia de «Last Day of June», con matices, es universal, y todos hemos pasado -o lo haremos- por algo parecido.

Un diseño visual para tocarnos la fibra más sensible

Tanto la experiencia previa de los responsables de «Last Day of June» -desarrollo de juego, animación cinematográfica, producción musical- como el objetivo de ofrecer una historia emotiva influye enormemente en los pequeños detalles del diseño del juego, pero especialmente en su dirección artística y más aún en su paleta de colores, con esa combinación casi canónica en el cine de azules y naranjas, que potencian cada momento.





Los momentos más emocionantes de la narrativa del juego se verán potenciados por su estética y dirección artística.





Carl y June, la pareja protagonista del juego, nos ofrecerán múltiples facetas de sus personalidades y nos permitirán tomar decisiones que afecten a la vida de ambos, dramáticamente.

sus apartados, de forma única. Y es que sus propios responsables han formado un grupo heterogéneo que enfoca «Last Day of June» más como una experiencia cinematográfica interactiva que como un juego al uso.

La trama del juego se basa en una canción, "Drive Home", de Steven Wilson, que a su vez ha participado en la producción musical del juego dirigido por Massimo Guarini. Por otro lado, la poderosa estética y dirección artística de «Last Day of June», con su casi canónica paleta primaria cinematográfica -la combinación de azul y naranja es constante en una abrumadora mayoría de películas de los últimos años-, es la base sobre la que se apoya la labor de Jess Cope, que trabajó como animador en "Frankenweenie" y aporta su experiencia para ofrecer una historia que se desarrolla con una simulación de técnicas de "stop motion" en las animaciones, aunque generadas por ordenador.

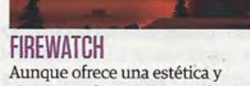
Una experiencia emocional

«Last Day of June» es, en esencia, un juego indie, pero la experiencia de sus responsables en áreas tan diferentes como las mencionadas, pueden convertirlo en algo muy diferente y único. Como hemos dicho, una película interactiva, una experiencia narrativa emocional, quizá un experimento, pero que desde luego con sus premisas y objetivos puede llegar a todos, sin demasiadas complicaciones.

Pero, además, «Last Day of June» quiere ser una verdadera aventura en la que tengamos que explorar situaciones, detalles y opciones para resolver problemas que no parece ser nada sencillos. Y, además, sabiendo que una decisión puede alterar dramáticamente el desarrollo de la historia.

Súmale, como hemos visto, esa poderosa estética que potenciará las emociones del jugador, inspirada directamente en el cine -esa paleta que hemos visto- y tendremos para finales de agosto un juego único, que parece que merecerá, mucho, la pena. **A.P.R.**

SE PARECE A...



FIREWATCH
Aunque ofrece una estética y cierta aura de misterio similar, en realidad son aventuras únicas.



VIRGINIA
Otro juego con una narrativa magistral y que hace de la culpa y el dolor parte de su argumento.



ARKTIKA

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** 4A Games
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Finales de 2017

www.4a-games.com.mt

El estudio maltés de 4A Games es el responsable de uno de los juegos exclusivos para Oculus Rift que llegará a finales de este mismo año. «Arktika» quizá no sea rabiosamente original en su temática, llevándonos a un futuro postapocalíptico donde una nueva era glacial ha arrasado el planeta dejando solo habitables las zonas ecuatoriales, pero en el norte y sur sobreviven colonias que intentan controlar la riqueza de sus recursos. Defender una de estas en la zona de la antigua Rusia de invasores, saqueadores y extrañas criaturas será nuestra labor.

EXTINCTION

- **Género:** Acción ■ **Estudio/compañía:** Iron Galaxy
- **Idioma:** Por confirmar ■ **Fecha prevista:** Principios de 2018

irongalaxystudios.com

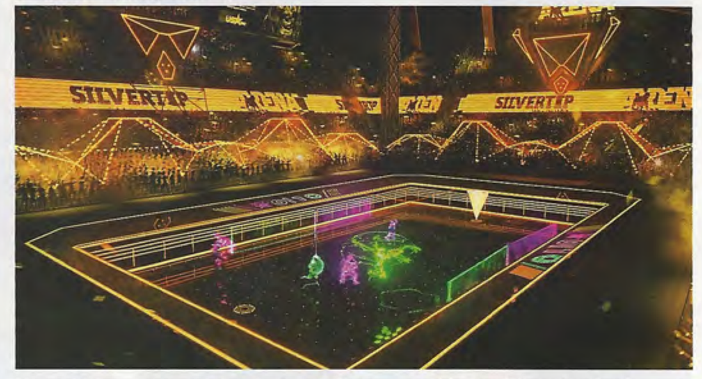


Combatir enormes ogros de 50 metros que en el pasado amenazaron con destruir la humanidad y, por alguna razón, han vuelto. Esa es la premisa de «Extinction». Si el argumento te suena a «Attack on Titan Wings of Freedom», algo hay de eso, aunque el estilo de juego y la acción prometen ser bastante diferentes cuando nos metamos en la piel de Avil, el protagonista.

LASER LEAGUE

- **Género:** Acción/Deportivo ■ **Estudio/compañía:** Roll7/505 Games
- **Idioma:** Español (textos) ■ **Fecha prevista:** Verano 2017 (acceso anticipado)

www.laserleaguegame.com



Una estética que parece inspirada en «Tron» y partidas multijugador 4vs4 son las credenciales de «Laser League», un arcade deportivo que nos llevará a disfrutar de un deporte futurista algo bronco donde la tecnología manda. Una especie de "Rollerball" tecnificado. Sus modos online y multijugador local ofrecerán una amplia gama de estrategias a desarrollar, para vencer a los rivales.

DESTINY 2

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Bungie/Activision
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 24 de octubre 2017

www.destinythegame.com

Algo más de un mes tardaremos los jugadores de PC en disfrutar de «Destiny 2» tras su salida en consolas el 6 de septiembre próximo. El juego de Bungie y Activision, que estrena la saga en PC, ofrecerá un nuevo comienzo a todos los jugadores, por lo que no haber probado el título anterior no será un problema. En «Destiny 2» nos enfrentaremos a la Legión Roja, que acaba de capturar la última ciudad segura de la Tierra. El componente social y multijugador, como en el juego original, será una de las claves de la narrativa y la jugabilidad.



FORTNITE

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** People Can Fly/Epic Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 25 de julio de 2017 (acceso anticipado)

www.epicgames.com/fortnite

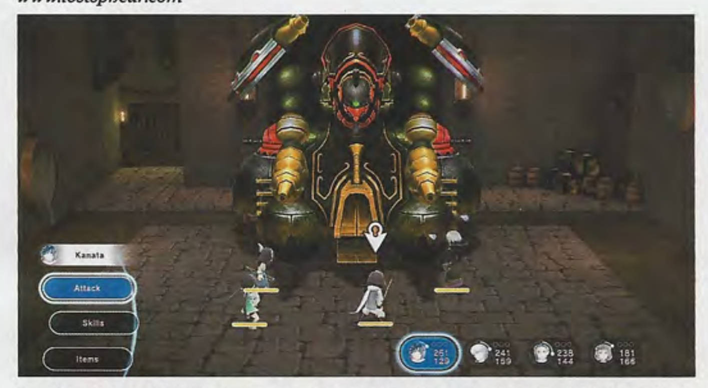
El regreso de Epic Games a los juegos de acción se produce con un sandbox cooperativo que desde finales de este mismo mes está disponible en versión de acceso anticipado. En «Fortnite» tenemos que cooperar con otros jugadores para conseguir recursos, explorar el mundo de juego, fabricar armas y construir fortalezas, durante el día, que tendremos que defender de los ataques de hordas de monstruos durante la noche. Las cuatro clases de personajes -ninja, explorador, soldado y constructor- garantizan la necesidad de diseñar estrategias para vencer.



LOST SPHEAR

Género: Rol **Estudio/compañía:** Tokyo RPG Factory/Square Enix **Idioma:** Inglés **Fecha prevista:** Principios de 2018

www.lostsphear.com



Los fans del JRPG tendremos que esperar aún varios meses para ver la llegada de «Lost Sphear», revisitación del estilo clásico del género, que llegará de la mano de Tokyo RPG Factory. Su escueta trama nos presenta al héroe como un joven que ha padecido un fenómeno nunca visto y se ha de enfrentar a una terrible fuerza que pone en peligro la realidad, usando el poder de sus recuerdos.

SOLARIA MOON

Género: Aventura **Estudio/compañía:** 3y3net, Tizona Games, Zerouno Games **Idioma:** Español **Fecha prevista:** Septiembre de 2017

www.solariamoon.com



El indie de 3y3.net, tras muchos meses de desarrollo, llegará por fin este septiembre, para explorar y descubrir el misterio que encierra la nave de carga Taranis. Su protagonista, Lucy Lambert, despierta de su hibernación inesperadamente, sin saber qué ha ocurrido para que el resto de la tripulación, aparentemente, haya muerto o desaparecido. Ciencia ficción y aventura, en uno.



WRC 7

- **Género:** Velocidad
- **Estudio/compañía:** Kylotonn/Bigben Interactive
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Otoño de 2017

www.wrcthegame.com/es/wrc7

Ya falta menos para que llegue el juego oficial del mundial de rallies FIA, que estará disponible el próximo otoño. Los 13 rallies que componen el torneo incluirán las que el estudio ha llamado "epic stages", etapas de resistencia mucho más largas de lo habitual y cercanas a lo que se vive en una competición real, con recorridos de hasta 20 km y duración de más de 15 minutos, que se han introducido a petición de los fans de la saga, según aseguran en Kylotonn. Si eres fan del género y buscas realismo, parece que «WRC 7» nos los dará sin límites.



10 CLÁSICOS PARA JUGAR EN VERANO...

...¡y prepararte para sus continuaciones!

No hay nada como disfrutar las vacaciones con algo fresquito y buenos juegos de PC. Pero a lo mejor no sabes qué novedad probar. ¿Y si vuelves a algún clásico de tu colección? Alguno como los que recordamos aquí, en espera de sus continuaciones.

Seguro que estás impaciente por echarle el guante a las novedades de la segunda mitad del año. ¡Hay tantos juegos impresionantes para los próximos meses! Algunos han sido toda una sorpresa, pues en la última edición del E3 pudimos disfrutar de unos cuantos anuncios realmente atractivos, que se vieron, además, potenciados, por las fechas de lanzamiento de muchas de estas novedades, y es que antes incluso de que acabe el año podremos echarle mano a muchos de ellos. Pero, claro, hasta entonces, ¿qué hacemos este verano para aprovechar el tiempo libre en las vacaciones? Nuestra propuesta es sencilla: selecciona algún clásico de tu colección y, para ir abriendo boca mientras llega su continuación, vuelve a jugarlo disfrutándolo al máximo. Recordarás tramas, personajes y jugabilidad, y te prepararás para lo que está por llegar. Muchos de los títulos que te hemos seleccionado, de por sí, merecen volver a ellos en cualquier momento, pero si además tenemos la oportunidad de "entrenarnos" para volver a enfrentarnos a los nazis, las mafias, las sectas de la historia, espíritus malvados, alienígenas o incluso a nuestros vecinos, nos da que no hay mejor manera de soportar el calor y aprovechar bien el tiempo durante este verano.

Así que, ya sabes, prepárate algo fresco para beber, retírate a tu rincón de juego, empieza a instalar alguno de estos juegos y pásalo en grande, anticipando el temporadón de la segunda mitad del año. ¡Disfruta de tu PC!

1. SAGA ASSASSIN'S CREED

A lo largo de más de una década –sí, ¡10 años ya!– Ubisoft ha mejorado la fórmula de «Assassin's Creed» de forma impecable, pero estamos en vísperas de una renovación casi total en mecánicas de exploración y combate. Mientras tanto, ¿qué tal volver al Londres victoriano en la piel de los hermanos Frye?

EL CLÁSICO: ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

Género: Acción/Aventura **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Ubisoft Quebec **Precio:** 39,99 € **Web:** *assassinscreed.ubisoft.com* **INTERÉS:**

Tras el fiasco de «Unity» –mejor juego de lo que parece, pero lastrado por innumerables bugs–, esperábamos que Ubisoft redimiera la saga «Assassin's Creed» y vaya si lo hizo con «Syndicate». Dos protagonistas, uno de los mejores sistemas de desarrollo de personajes de la serie, una perfecta recreación del Londres victoriano del s. XIX, personajes históricos de enjundia y una trama bien hilada, repleta de acción y libertad –escalada al Big Ben, incluida–, hacen de «Syndicate» el mejor título de la saga en su década de existencia. Así que, ¿por qué no volver a disfrutar con los Frye y darle algo de marcha a Londres?

¿POR QUÉ DEBERÍAS VOLVER A JUGARLO?

No es solo el mejor juego de la saga hasta la fecha, sino que la posibilidad de manejar a dos protagonistas, la perfecta ambientación histórica y el espectáculo visual, marcan un máximo difícil de superar.



EL NUEVO: ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Como suele ocurrir con los juegos de Ubisoft, »Assassin's Creed Origins» beberá de la influencia de otras sagas de la compañía, cogiendo pequeños detalles de diseño y acción de aquí y allá. Veremos cómo el sistema de combate toma prestados toques de diseño de «For Honor», algunos elementos tácticos de «Ghost Recon» –con el águila como antiguo "dron"–, ciertos toques de rol potenciados y un diseño de selección de misiones y exploración que parece más bien inspirado en «Far Cry». Todo, para descubrirnos una de las culturas más fascinantes de la antigüedad y el mismísimo origen de los Asesinos. «Origins» puede ser el revulsivo que necesitaba la saga.





INFOMANÍA

DATOS

- **Fecha prevista:** 27 de octubre de 2017
- **Más información:** *assassinscreed.ubisoft.com*

CÓMO SERÁ

- **Potenciará el apartado de rol**, con personalización de habilidades y armas.
- Desarrollará **las mecánicas de combate**, para ser más realistas.
- Nos llevará a conocer **el origen de la hermandad de los Asesinos**, en el antiguo Egipto.

2. SAGA CALL OF DUTY

Antes de que la saga más popular de acción bélica iniciara su deriva hacia los conflictos modernos y la guerra futurista, la recreación de los distintos frentes de la Segunda Guerra Mundial era la base del género. Y ningún título los recreo mejor que «World at War», con sus múltiples innovaciones de diseño.

EL CLÁSICO: CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Género: Acción bélica **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Treyarch/Activision **Precio:** 19.99 € **Web:** *www.callofduty.com/es* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Si estás pensado si tiene sentido de la actualidad un juego con casi una década a sus espaldas, la respuesta es corta: sí. Si quieres que nos explayemos, no hay problema. No solo las contiendas históricas –y realistas– se han vuelto a poner de moda con «Battlefield 1» y el anuncio de «Call of Duty WWII», sino que siguen siendo mucho mejores en sus tramas que todas las guerras modernas recreadas en ambas sagas. Además, «World at War» no solo fue de las entregas más variadas e innovadoras de la saga, sino que ha aguantado el paso del tiempo a las mil maravillas. Y no necesitas un gran PC para disfrutarlo. ¡Pruébalo!

¿POR QUÉ DEBERÍAS VOLVER A JUGARLO?

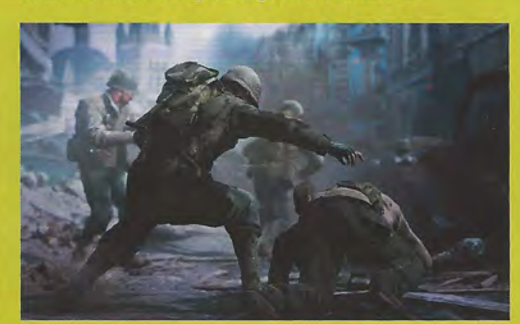
Hace 10 años puso la base de lo que la saga ha venido utilizando después, pese al cambio de ambientación. La variedad, el juego cooperativo, la perfecta ambientación... son totales. ¡Y está a un precio genial!



EL NUEVO: CALL OF DUTY WWII

Estaba cantado que si «Battlefield» volvía a los conflictos históricos, «Call of Duty» haría un movimiento similar, pero pocos podían imaginar que Sledgehammer apostase tan a lo bestia por el regreso a la Segunda Guerra Mundial. Actores populares del cine y la TV estadounidense se convierten en protagonistas de una trama que abunda en la parte humana del conflicto, mientras el realismo y espectáculo visuales alcanzarán cotas nunca vistas. «WWII», además, apostará por una renovación enorme en los modos multijugador, para plantar cara a su máximo competidor, apostando por batallas masivas. No vemos la hora de que llegue noviembre.





INFOMANÍA

DATOS

- **Fecha prevista:** 3 de noviembre de 2017
- **Más información:** *www.callofduty.com/es*

CÓMO SERÁ

- Aportará un **realismo visual y en la ambientación** inéditos hasta la fecha.
- Estará diseñado como **una superproducción** cinematográfica.
- Su **multijugador será revolucionario.**
- **¡Habrá zombis nazis!**

3. SAGA DARKSIDERS

El anuncio del retorno de «Darksiders» fue una de esas sorpresas que te alegran el día. De forma inesperada, Gunfire Games y THQ Nordic se han aliado para volver al mundo fantástico y mitológico de «Darksiders», con un nuevo protagonista, Furia, y una trama llena de oscuridad y acción.

EL CLÁSICO: DARKSIDERS II

Género: Acción/Aventura xxxx **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Vigil/THQ Nordic/Badland
Precio: 29,95 € **Web:** *darksiders.com* **INTERÉS:**

Ampliando y mejorando la fórmula del «Darksiders» original, y abundando en todas sus virtudes, desde la fabulosa estética y dirección artística, a una jugabilidad sensacional, «Darksiders II» y su protagonista, Muerte, ofrecen una perspectiva sobre la mitología y la acción realmente refrescantes. La influencia de múltiples referentes clásicos en el género, una dificultad perfectamente equilibrada y la enormidad del mundo de juego, que permite ir y venir casi sin límites por un universo fascinante, que atrapa desde el primer minuto, hacen de esta –quizá algo infravalorada– saga, y de «Darksiders II», en concreto, un producto de acción casi perfecto en muchos aspectos. Libertad, originalidad, desafío, enemigos de diseño increíble y, sobre todo, jugabilidad impecable y diversión sin límites. ¡Y las nuevas ediciones son totales!



¿POR QUÉ DEBERÍAS VOLVER A JUGARLO?

Las distintas reediciones de «Darksiders II» -Deathinitive y el pack Complete- ofrecen todo el contenido completo del juego, mejorado y remasterizado. La acción es ahora más pulida y hay decenas de horas de juego.

EL NUEVO: DARKSIDERS III



La aparición de Furia, el tercer –y en la mitología, inédito– Jinete del Apocalipsis en la saga de THQ, como protagonista de «Darksiders III» es uno de los pocos detalles que Gunfire, el estudio responsable del juego, ha hecho público, aún a casi un año de su lanzamiento. Pero «Darksiders III», además de un esperado regreso, supondrá también una notable renovación en la saga «Darksiders». Los enemigos principales son uno de los elementos, claro, con los Siete Pecados Capitales como objetivo, un nuevo sistema de combate –con el látigo como herramienta principal de Furia– y un entorno que promete ser mucho más abierto y táctico que en las anteriores entregas de la saga.



INFOMANÍA

DATOS

- **Fecha prevista:** Mayo de 2018
- **Más información:** *darksiders.com*

CÓMO SERÁ

- Combinará **mitología, tradición, magia y armas,** en un mundo postapocalíptico y un entorno moderno, arrasado.
- Continuará su apuesta por **una estética de cómic,** pero con un estilo personal.
- El **mundo de juego será abierto**.

4. SAGA FAR CRY

Mucho ha evolucionado «Far Cry» desde aquel título original con el que Crytek sorprendió al mundo hace más de una década, pero con cada nueva entrega Ubisoft ha apostado por pulir, sorprender y mejorar mecánicas que han demostrado funcionar a las mil maravillas y entusiasman a los fans de la saga.

EL CLÁSICO: FAR CRY 4

Género: Acción **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal/Red Storm **Precio:** 29,99 € **Web:** *www.ubisoft.com/es-es/game/far-cry-4* **INTERÉS:**



Si algo define a «Far Cry 4», además de la habitual libertad de exploración y acción, es su enorme variedad de ambientes. La elección de Kyrat, un país ficticio escondido en las cumbres del Himalaya, permitió a los diseñadores desplegar una amplia gama de escenarios y situaciones, sin límite a la imaginación, que nos permitieron disfrutar de entornos invernales, selváticos, semiurbanos y hasta mitológicos, con "viajes" a Shangri La y un uso táctico del entorno nunca visto, aprovechando hasta la fauna salvaje del mundo. Su diseño de personajes, además, es brillante, con el brutal Pagan Min como gran villano, en torno al que gira toda la historia y hasta parte del diseño de jugabilidad. Un «Far Cry» realmente espectacular y fascinante.

¿POR QUÉ DEBERÍAS VOLVER A JUGARLO?

Por su enorme variedad de situaciones y su trama, es quizá de las entregas más redondas de la saga. Potencia todo lo visto en «Far Cry 3» y ofrece unos escenarios de juego realmente únicos. De lo mejor de «Far Cry».

EL NUEVO: FAR CRY 5



Como ha ocurrido con otras sagas de Ubisoft, «Far Cry» empieza a adoptar ciertas maneras con la próxima entrega que se van haciendo familiares para el jugador, como la ampliación de las opciones de personalización en personajes, armas y estilo de juego, así como la inclusión de nuevos mnodos de juego, prometiendo una experiencia cooperativa inédita en anteriores entregas.

Por otro lado, el cambio de ambientación, llevando a la América profunda la acción –en el condado de Hope, en Montana–, en un entorno dominado por una secta de fanáticos armados hasta los dientes, aporta un componente de realismo que la saga no había tocado desde «Far Cry 3».



INFOMANÍA

DATOS

- **Fecha prevista:** 27 de febrero de 2018
- **Más información:** *farcry5.com*

CÓMO SERÁ

- Será **la entrega más personalizable** de toda la saga, en diferentes apartados.
- Ofrecerá una **opción de juego cooperativo** junto a un amigo.
- Podremos **reclutar distintos aliados** para combatir a la secta de Joseph Seed.

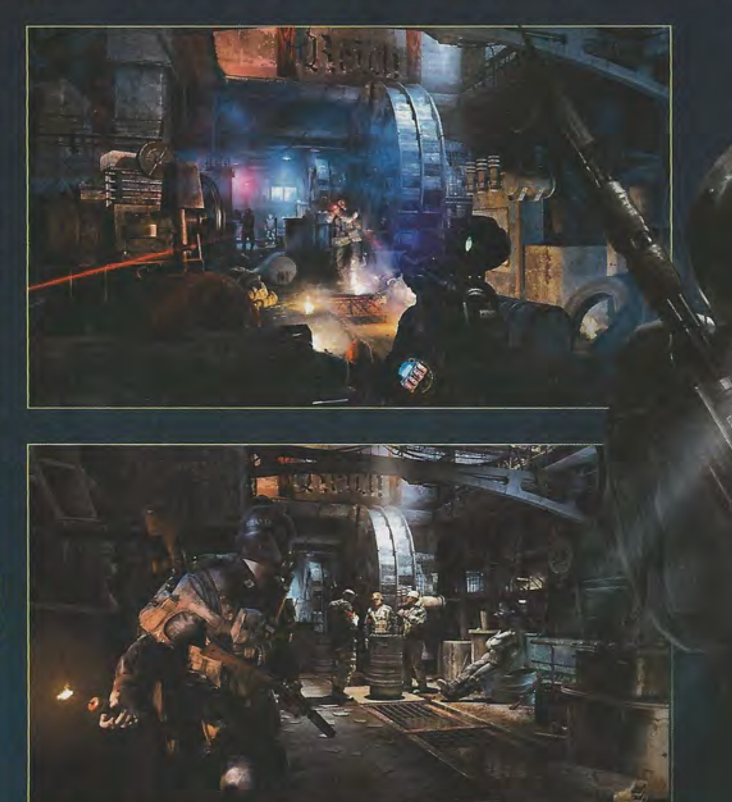
5. SAGA METRO

Los entornos postapocalípticos no son una exclusiva de los americanos. La destrucción total también alcanza a la vieja madre Rusia, con consecuencias incluso más pavorosas que la mera supervivencia al desastre. Nuevos órdenes fascistas y temibles criaturas mutantes, dominan el universo de la saga «Metro».

EL CLÁSICO: METRO LAST LIGHT

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Español (textos y voces) ■ **Estudio/compañía:** 4A Games/Deep Silver ■ **Precio:** 19.99 € ■ **Web:** *www.4a-games.com/metro-last-light.html* **INTERÉS:**

La adaptación del universo postapocalíptico de las novelas de Dmitry Glukhovsky de la mano de 4A Games nos ha traído una saga de acción original en ambientación, mecánicas y entorno. La combinación de acción bélica y "survival horror" de la saga «Metro» encuentra en su, por ahora, último representante, su mejor exponente. «Last Light» es brutal, cruel, duro, ofrece unos personajes creíbles y una trama que pone los pelos de punta, mezclando mutantes, política y exponiendo la cruda naturaleza de la condición humana. Además, es un juego de acción sensacional y una joya visual. Si no lo jugaste antes, debes ahora.





Alejándose de muchos tópicos de la acción bélica, por su trama y ambientación, «Metro Last Light» es, además, un desafío para los jugadores más expertos. Su combinación de "survival", acción y ciencia ficción es única.

EL NUEVO: METRO EXODUS

De nuevo Artyom se convierte en protagonista de la acción en las ruinas de la Moscú postapocalíptica, en el año 2036, tras las historias de los juegos precedentes. 4A Games, sin embargo, apuesta por múltiples novedades para hacer de «Exodus» la entrega más realista y variada de la saga. Empezando por el ciclo de día y noche, la climatología variable, un nuevo camino hacia el Este a bordo del Aurora, un tren que nos llevará a un viaje increíble, y nuevas armas, enemigos, monstruos y tácticas de combate y supervivencia. De los túneles al exterior, la acción seguirá siendo brutal y salvaje, combinando sigilo y enfrentamientos directos. Promete ser alucinante.





INFOMANÍA

DATOS

- **Fecha prevista:** 2018
- **Más información:** *metrothegame.com/es*

CÓMO SERÁ

- **Ampliará los escenarios de juego**, usando un tren como transporte.
- Ofrecerá **un entorno más realista** con climatología cambiante y ciclos de día y noche.
- Potencia la rejugabilidad, con **cambios en la trama según las decisiones** que tomemos.

6. SAGA SOUTH PARK

Llevan 20 años asombrando al mundo con su humor gamberro, irreverente y siempre de máxima actualidad. Los chicos de «South Park» se han hecho de rogar, pero regresarán este otoño. Mientras tanto, podemos volver a disfrutar de sus mágicas aventuras en el bucólico pueblecito de Colorado...

EL CLÁSICO: SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD

Género: Aventura/Rol **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Obsidian/Ubisoft **Precio:** 29,99 € **Web:** *www.ubisoft.com/es-es/game/south-park* **INTERÉS:**

Inspirada por "Juego de Tronos", la trama de «South Park. La vara de la Verdad», no se limita a usar la fantasía como elemento base de la aventura más gamberra de Obsidian. El rol, la acción y todos los personajes del juego, como no podía ser de otro modo, se ven afectados por la irreverencia y el gamberrismo de la serie de TV: abducciones alienígenas, chistes escatológicos, sexo, violencia, racismo... Humor salvaje y grueso, pero tan inteligente como el de la serie en un JDR sorprendente, pulido y jugable al máximo. Un título que los fans de South Park, tanto como los del rol, no pueden dejar pasar sin haberlo probado.



¿POR QUÉ DEBERÍAS VOLVER A JUGARLO?

Vivir en South Park es una experiencia que todos los fans de la serie han querido tener, y «La Vara de la Verdad» es lo más cercano a ello. Además, es un JDR sensacional, jugable y pulido al máximo.





EL NUEVO: SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO

Aunque sus retrasos han dejado algo desactualizada su trama –inspirada por la película "Civil War" de los Vengadores–, el cambio de la fantasía mágica a los superhéroes parece haber sentado muy bien a la saga «South Park». Todo lo que Ubisoft San Francisco ha mostrado hasta ahora se mantiene fiel a la esencia de la serie de TV, a la vez que aporta novedades sustanciales en jugabilidad y mecánicas al juego original. Por supuesto, no faltará todo lo que hace grande a South Park: personajes geniales, humor gamberro y negrísimo, violencia y diversión total. Afortunadamente para los fans de la saga, estamos cada vez más cerca de Cartman y sus amigos.

INFOMANÍA

DATOS

- **Fecha prevista:** 17 de octubre de 2017
- **Más información:** *southpark.ubisoft.com*

CÓMO SERÁ

- La ambientación se basará en las **historias y enemistades entre super héroes.**
- Tendrá un nuevo sistema de combate con poderes, donde **manipularemos tiempo y espacio.**
- Volveremos a ser **el niño nuevo en South Park,** creando nuestra historia.





7. SAGA THE EVIL WITHIN

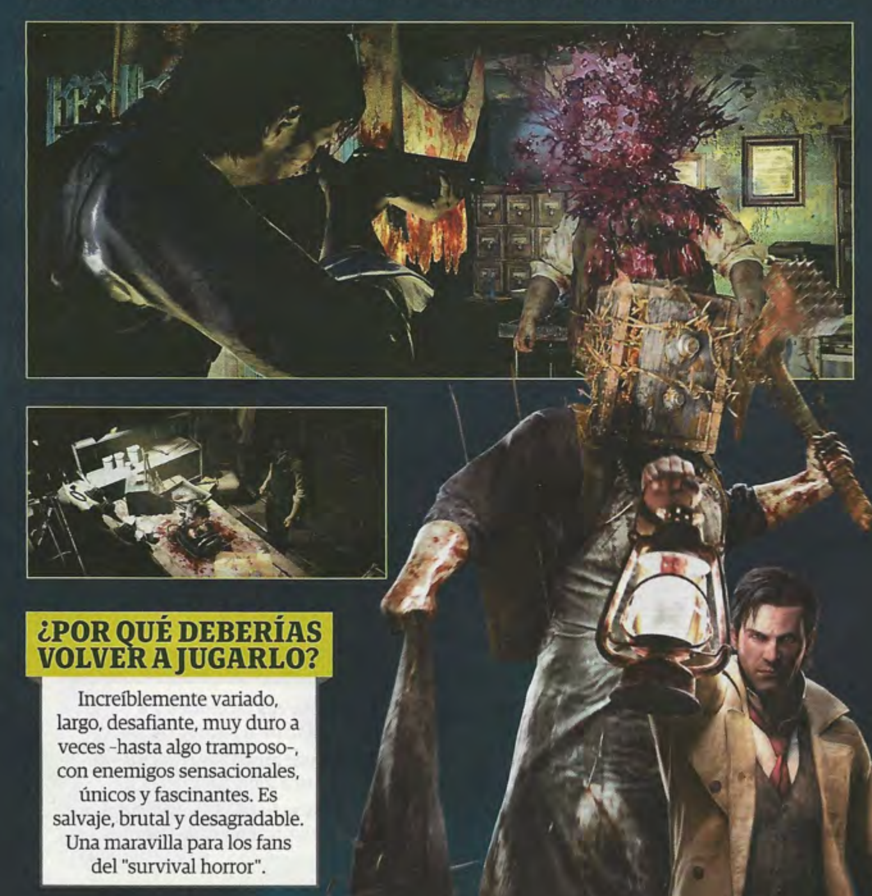
Parece que el verano no es tiempo propicio para disfrutar de la atracción del Mal, pero basta unos minutos encarnando al detective Castellanos para ver que no hay nada tan divertido como sufrir, mientras el terror invade tu cuerpo. Si quieres refrescarte, prepárate para que se te hiele la sangre de miedo.

EL CLÁSICO: THE EVIL WITHIN

Género: Aventura/Survival Horror **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** TangoGameworks/Bethesda
Precio: 19,99€ **Web:** *theevilwithin.bethesda.net* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



El aplaudido regreso de Shinji Mikami al mundo del "survival horror" con «The Evil Within» nos mostró una obra que rayaba la genialidad pese a sus no pocos defectos. Pero la historia de Sebastián Castellanos y su enfrentamiento con la enloquecida mente de Ruvik te atrapa desde el primer instante y es una auténtica joya del "survival horror" que tiene momentos de auténtica épica. Es duro, angustioso, desafiante y te mete unos sustos de aúpa. Si eres fan del género y no lo has probado, debes hacerlo. Si lo jugaste, disfrutarlo de nuevo despertará el gusanillo de volver a encarnar al protagonista en octubre.



¿POR QUÉ DEBERÍAS VOLVER A JUGARLO?

Increíblemente variado, largo, desafiante, muy duro a veces -hasta algo tramposo-, con enemigos sensacionales, únicos y fascinantes. Es salvaje, brutal y desagradable. Una maravilla para los fans del "survival horror".

EL NUEVO: THE EVIL WITHIN II



No. La fecha de lanzamiento de «The Evil Within 2», un viernes, 13, no es casual. Y es que quizá el regreso de Sebastián Castellanos no sea tan sorprendente como el título original, pues abundará en los horripilante de los diseños de personajes y enemigos, la variedad de armas y la supervivencia al límite, pero siendo eso lo que, precisamente, buscaremos los fans de «The Evil Within», no tienen que insistirnos para estar ya convencidos de que será uno de los juegos que disfrutaremos en octubre. La historia de redención del protagonista y el regreso al mundo de STEM, con sus delirantes atrocidades, nos servirá para empezar el otoño con los pelos de punta.



INFOMANÍA

DATOS

- **Fecha prevista:** 13 de octubre de 2017
- **Más info.:** *theevilwithin2.bethesda.net*

CÓMO SERÁ

- Nos volverá a llevar a **un mundo de horror y desesperación**, en el que sobrevivir.
- La **historia de culpa y redención del protagonista** será el hilo conductor.
- Usará una versión modificada y mejorada del **motor gráfico id Tech 5.**

8. SAGA TOTAL WAR WARHAMMER

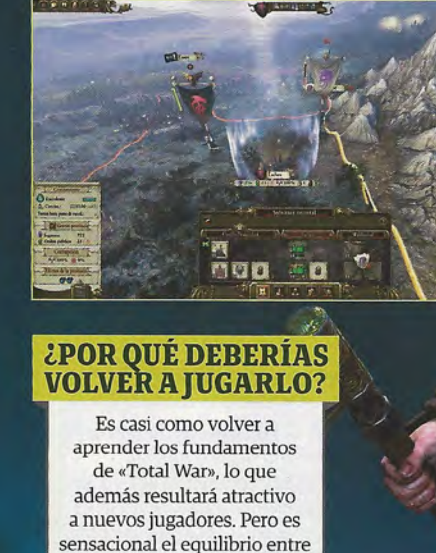
La renovación de la fórmula de «Total War» con los contenidos basados en el universo de fantasía de Warhammer nos ha traído el que es, posiblemente, el más variado, equilibrado y completo juego de toda la saga. Pero su sucesor promete dejarlo pequeño. Si te van las batallas masivas, debes volver a jugarlo.

EL CLÁSICO: TOTAL WAR WARHAMMER

Género: Estrategia **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Creative Assembly/SEGA
Precio: 59,99 € **Web:** *www.totalwar.com* **INTERÉS:**



Parecía que adaptar la estructura y mecánicas de «Total War», un juego de estrategia bélica histórica donde el realismo es ley, al universo de fantasía de Warhammer era poco menos que una utopía, pero la sinergia entre ambos mundos resultó casi perfecta. Tanto, que «Total War Warhammer» es, de largo, el juego más equilibrado y versátil de toda la saga. La magistral interpretación y fusión de ambas ideas por parte de Creative Assembly es difícil de creer, y las novedades aportadas a las conocidas mecánicas de juego de la saga han impulsado tanto la jugabilidad y posibilidades de la misma, que resulta difícil de creer. Quizá los más puristas de la faceta histórica lo vean como una "traición", pero como juego de estrategia, es una auténtica maravilla, con sus cinco facciones y sus infinitas posibilidades tácticas.



¿POR QUÉ DEBERÍAS VOLVER A JUGARLO?

Es casi como volver a aprender los fundamentos de «Total War», lo que además resultará atractivo a nuevos jugadores. Pero es sensacional el equilibrio entre facciones y la rejugabilidad que ofrece. ¡Imprescindible!

EL NUEVO: TOTAL WAR WARHAMMER II



Altos Elfos, Elfos Oscuros, Hombre Lagartos y una misteriosa cuarta facción, se disputan el poder del Gran Vórtice. Cada uno de los 8 señores legendarios que dirigen estas cuatro razas posee unos poderes tales que pueden decantar cualquier batalla en cuestión de minutos. Y, además, la guerra continúa de tal forma que será posible fusionar las dos entregas de «Total War Warhammer» para crear una enorme Mega Campaña, que dejará pequeña cualquier otra que hayas visto en un juego de estrategia bélica, en un mundo enorme y repleto de secretos y posibilidades. Creative Assembly nos quiere dejar pasmados con su mayor obrahasta la fecha.



INFOMANÍA

DATOS

- **Fecha prevista:** 28 de septiembre de 2017
- **Más información:** *www.totalwar.com*

CÓMO SERÁ

- Traerá **cuatro nuevas facciones y 8 señores legendarios** al mundo de juego.
- Permitirá **fusionar ambas entregas de la saga** para crear una megacampaña.
- Descubrirá **nuevas habilidades y poderes** incrementando las posibilidades tácticas.

9. SAGA WOLFENSTEIN

Renovar con desparpajo y suficiencia una de las mayores leyendas del videojuego para PC no está al alcance de cualquiera, pero los chicos de MachineGames salieron más que airosos del desafío. Ahora, volver a disfrutar de esta distopía bélica es una auténtica delicia, mientras esperamos el regreso de B.J.

EL CLÁSICO: WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

Género: Acción **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** MachineGames/Bethesda **Precio:** 19.99 € **Web:** *wolfenstein.bethesda.net* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Todo viene de «Wolfenstein 3D». Al menos, en lo que a "shooters" se refiere. Y darle una vuelta de tuerca al clásico como hizo MachineGames es todo un logro. No solo el mito creado por id adquirió una nueva vida, sino que se convirtió en un auténtico juegazo capaz de plantarle cara a cualquier peso pesado del género. Y todo en el ámbito del juego individual, tan denostado hoy día en el género. Pero ver esa distopía de nazis ganando la Segunda Guerra Mundial y que, además, fuera creíble, es uno de los mayores logros del juego y del estudio. La dirección artística, la trama, los personajes... Todo hace del juego un nuevo clásico.









¿POR QUÉ DEBERÍAS VOLVER A JUGARLO?

Es una de las mejores historias de acción bélica de los últimos tiempos, y además es tan variado, divertido, bien diseñado y cuenta con un arsenal y unos enemigos tan geniales que es imprescindible para el fan.

EL NUEVO: WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS

Ir un paso más allá en el concepto de «The New Order» exigía a MachineGames algo realmente grande en cuanto a diseño de historia y jugabilidad, y lo que hemos podido ver y jugar de «The New Colossus» nos deja claro que están en el buen camino. Sí, los nazis siguen siendo los dueños del mundo en esta nueva entrega de la saga, y no solo eso, sino que han conquistado los mismísimos Estados Unidos y su tecnología es tan avanzada que asusta. Y, pese a todo, el super soldado, el héroe solitario, sigue siendo la mejor baza para detener la dictadura nazi. B.J. volverá con un desafío tan asombroso como necesario, para dar continuidad a una historia genial.





INFOMANÍA

DATOS

- **Fecha prevista:** 27 de octubre de 2017
- **Más información:** *wolfenstein.bethesda.net*

CÓMO SERÁ

- Continuará la **historia de «The New Order»**, llevando la acción a unos Estados Unidos ocupados.
- Tendremos **nuevo arsenal y nuevos aliados** en la resistencia.
- Habrá nuevos enemigos, más poderosos, y **robots nazis armados hasta los dientes.**

10. SAGA XCOM

Cuando Firaxis decidió recuperar la clásica saga de estrategia por turnos de los 90, casi nadie imaginó que el nuevo «XCOM» fuese a superar al original, pero la mano maestra de Sid Meier y los suyos consiguió insuflar nueva vida y aire fresco a una idea tan apasionante hoy, como hace 20 años.

EL CLÁSICO: XCOM 2

Género: Estrategia por turnos **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Firaxis/2K Games **Precio:** 49,99 € **Web:** *xcom.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Han pasado 20 años desde la invasión alienígena y la Tierra es hoy parte de los dominios de los extraterrestres. Una supuesta alianza ha permitido la convivencia –forzosa– durante ese tiempo entre especies, pero la realidad de los planes alien no es nada buena para los humanos. De nuevo, Firaxis da una vuelta de tuerca al diseño de «XCOM», haciendo que una idea de 25 años siga tan fresca y vigente como el primer día. Solo un talento desbordante puede conseguir algo así, y si ya es buena idea rejugar «XCOM 2» de vez en cuando, ahora que se avecina su expansión, es casi obligatorio para el fan del género.


¿POR QUÉ DEBERÍAS VOLVER A JUGARLO?

Como juego de estrategia táctica por turnos, es uno de los mejores representantes del género en PC. No solo mejora en diseño, unidades y posibilidades sobre el original, sino que su rejugabilidad es máxima.





EL NUEVO: XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN

Hay que considerar «War of the Chosen» como expansión, dada la necesidad de «XCOM 2» para disfrutarlo, pero Firaxis y 2K pretenden que, en la práctica, sus nuevos contenidos sean tan variados y extensos que casi se pueda considerar un nuevo juego. Habrá tres nuevas facciones –segadores, guerrilleros y templarios– en al bando de la resistencia, pero también nuevas unidades y enemigos ADVENT en la parte alien, con los Elegidos, una facción añadida, a la que combatir. Nuevos entornos, misiones, mayor personalización, un nuevo modo de juego –reto– y desafíos sin fin pretenden convertir a «War of the Chosen» en el colofón perfecto para la saga.





INFOMANÍA

DATOS

- **Fecha prevista:** 28 de agosto de 2017
- **Más información:** *xcom.com/war-of-the-chosen*

CÓMO SERÁ

- Será **una expansión que añadirá nuevas facciones**, unidades, desafíos, modos y escenarios a «XCOM 2».
- Permitirá **partidas multijugador** cruzadas entre distintos sistemas.
- Ofrecerá mayores **posibilidades de personalización.**

Y ADEMÁS...

Podríamos seguir señalando juegos para disfrutar del verano de forma ininterrumpida, pero para darle un último toque a la selección de nuestros diez recomendados, hacemos un pequeño "mix" de otros géneros e esta última página. Juegos que se apartan algo de lo ya visto, pero que también son muy recomendables.

EL CLÁSICO: MASS EFFECT ANDROMEDA

Género: Acción/Rol **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** BioWare/EA **Precio:** 59.95 € **Web:** *www.masseffect.com/es-es* **INTERÉS:**

Quizá la última entrega de «Mass Effect» no aporta nada realmente nuevo a la saga, pero es un juego estupendo y nos ofrece una aventura más de rol y ciencia ficción, muy disfrutable y jugables. El camino del pionero es atractivo, interesante y muy divertido.



EL NUEVO: ANTHEM

Aunque no pertenede a la saga «Mass Effect», son innegables sus influencias en «Anthem», la próxima gran joya de BioWare.



INFOMANÍA

DATOS

- **Fecha prevista:** Otoño de 2018
- **Más info:** *www.ea.com/es-es/games/anthem*

CÓMO SERÁ

- Promete ser toda **una epopeya de ciencia ficción,** con juego cooperativo.

EL CLÁSICO: PROJECT CARS

Género: Velocidad/Simulación **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Slightly Mad/ Bandai Namco **Precio:** 29.99 € **Web:** *www.projectcarsgame.com* **INTERÉS:**

Su realismo, tanto en lo visual como en la jugabilidad, ha sido su mayor baza desde su lanzamiento, y desde hace un par de años «Project CARS» no ha hecho sino crecer y mejorar. Además de un simulador genial, es compatible con RV para una inmersión total en la competición.



EL NUEVO: PROJECT CARS 2

Mucho más cercano de lo que crees, Slighty Mad Studios apuesta por ampliar la oferta de modos de juego y el realismo.



INFOMANÍA

DATOS

- **Fecha prevista:** 22 de septiembre 2017
- **Más información:** *slightlymadstudios.com*

CÓMO SERÁ

- **Más modos de juego y aún mayor realismo** para el simulador de conducción del año.

EL CLÁSICO: NEED FOR SPEED RIVALS

Género: Velocidad/Arcade **Idioma:** Español **Estudio/compañía:** Ghost Games/EA **Precio:** 19.95 € **Web:** *needfospeed.com/rivals* **INTERÉS:**

No es la última entrega de la saga, pero «Rivals» es, entre las recientes, la que mejor resume el espíritu original de «NFS» con una brutal rivalidad entre policías y corredores, en el majestuoso entorno de Redview. Un clásico entre todos los que componen la saga «Need for Speed».



EL NUEVO: NEED FOR SPEED PAYBACK

Apostando por una trama de mafia y corrupción, nuevos coches personalizados serán los protagonistas de esta entrega.



INFOMANÍA

DATOS

- **Fecha prevista:** 10 de noviembre 2017
- **Más información:** *www.ea.com*

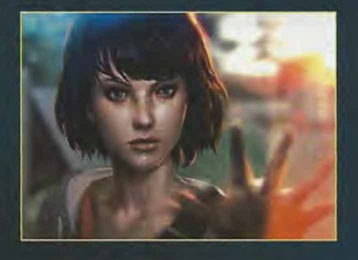
CÓMO SERÁ

- Un **giro en la esencia de la serie**, con una trama de venganza, corrupción y velocidad.

EL CLÁSICO: LIFE IS STRANGE

Género: Aventura **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** DontNod/Square Enix **Precio:** 19.99 € **Web:** *www.lifeisstrange.com/es* **INTERÉS:**

La apuesta de DontNod por una aventura episódica, plagada de emotividad, donde la sensación de inmersión en un mundo irreal es absoluta gracias a su diseño de jugabilidad y sus maravillosos personajes, hace de «Life is Strange» una aventura realmente única.



EL NUEVO: LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM

Conocer los detalles de la amista de Chloe y Rachel, antes de la tragedia, aporta nuevos datos a la historia del juego original.



INFOMANÍA

DATOS

- **Fecha prevista:** 31 de agosto de 2017
- **Más información:** *www.lifeisstrange.com*

CÓMO SERÁ

- Nos lleva a **los orígenes de la trama**, con una jugabilidad diferente de la temporada anterior.

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

En Hospitalet de Llobregat han recogido la herencia de lo que empezó en Asturias hace más de una década. Ese laboratorio de juegos que ahora traspasa fronteras y reúne lo mejor del panorama internacional. Gamelab crece, pero sin dejar atrás lo indie, a distintos niveles.

JUEGOS INDIE EN GAMELAB 2017

Grandes o pequeños, pero siempre indies

Evento: Gamelab 2017 **Lugar:** Hospitalet de Llobregat **Fecha:** 28 a 30 de junio 2017 **Juego:** Varios **Web:** *gamelab.es*
INTERÉS:

Cerca de medio centenar de títulos estuvieron en la zona Indie Hub de Gamelab 2017. Los había para todas las plataformas, aunque el PC resultara ganador.

Estudiantes y profesionales consagrados

De lo que nos encontramos en el indie hub había mucho que ya conocíamos. Con proyectos como los salidos de U-tad. Nombres como «Khara», «Intruders: Hide and Seek» o «Rascal Revolt» los hemos visto crecer y son entretenimiento puro, y nos ha sorprendido la calidad de otros muchos.

Los títulos presentados de forma abierta son numerosos. Con nombres como «Adel: Path of a Hero» y su mundo, que parece sacado de un Zelda clásico. Algo parecido a la apuesta de 11 bits con «Moonlighter». Otro que se enseñaba, aunque ya esté disponible, era «Dinasty Feud», con su premio a la supervivencia. Aunque, si quieres algo nuevo, nosotros nos rendimos ante el aspecto y el juego visual de «Etherborn». Un viaje donde no sabemos cuándo pararán de añadir detalles.

Para cámaras y efectos que hipnotizan, la presencia de «Hive» también tenía algo nuevo que mostrar, una experiencia que esperamos disfrutar pronto con amigos, al igual que «Phobos Vector Prime». Eso sí, este último tenía mucho de MOBA, con naves y una factura de lo más clásica.



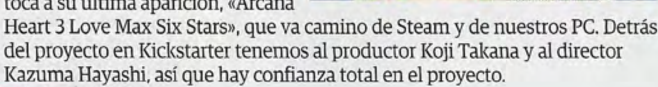
Atención a cómo juega con nosotros «Etherborn», que ha crecido mucho desde que lo vimos por primera vez el año pasado.



La cuenta oficial de juegos indie en Gamelab 2017 ascendía a 44 en su web, aunque había más.

EN CAMPAÑA

ARCANA HEART IS A HEARTFELT!!



Las consolas se han hecho fuertes con los juegos de lucha, pero el PC también promete tener otro juego de lucha en 2D. Con su origen en Japón, la serie ha tenido conversiones en distintas generaciones de máquinas, desde los salones arcade. Pero esta vez le toca a su última aparición, «Arcana Heart 3 Love Max Six Stars», que va camino de Steam y de nuestros PC. Detrás del proyecto en Kickstarter tenemos al productor Koji Takana y al director Kazuma Hayashi, así que hay confianza total en el proyecto.

kck.st/2uJlKnN

STAR CONTROL



Cuatro razas nos permitirán luchar para dominar el espacio. Así se presenta «Star Control», con opciones para explotar recursos, ampliar nuestros dominios por distintos planetas y exterminar a los enemigos. Vamos, una nueva ocasión para crear lazos más fuertes con nuestros compañeros de partida o romperlos definitivamente.

Como buen juego de mesa, su campaña en Verkami ha sido un éxito y esperamos que esté pronto a nuestra disposición. Con reglas sencillas, un diseño a juego y dos opciones para ganar.

verkami.com/locale/es/projects/13439-star-control

Los acontecimientos que reúnen talentos y mecenas son una bendición. Tener cerca la experiencia y poder económico, puede significar el éxito inmediato para un proyecto atractivo, pero antes hay que llamar la atención, dejar claro qué hay de nuevo o interesante. Al fin y al cabo, cualquier feria de videojuegos nos lleva a eso. El objetivo es tener claro si ha habido éxito y para quién. Y es que, por muy bien que se hable del evento, lo que cuenta es haber aprendido de los demás y dar el siguiente paso para que un proyecto se convierta en una realidad. Y, si es de éxito, mucho mejor. Después, ya puedes pensar en el siguiente con algo más de tranquilidad y aplomo. En estas páginas hay mucho de todo eso...

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

BEAT THE GAME

Surrealismo para ver y escuchar

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** Worm Animation
■ **Disponible:** Verano de 2017 ■ **Precio:** Por determinar ■ **Web:** *wormanimation.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Algunos se acordarán de «Loom», aquel juego por el que nos pedían que preguntáramos en el Scumm Bar. La música lo era todo entre sus telares. Para quien esto le suene a viejo loco, digamos que en «Beat the Game» tenemos que coleccionar y usar objetos para descubrir sonidos.

Todo parece una película de animación, con un estilo que dice basarse en la obra de Dalí. Tenemos una obra de arte delante, en lo que vemos y oímos. Porque las composiciones musicales aportan otro elemento muy personal al juego. Suficiente para que queramos ver y oír, más allá de los vídeos previos.



Q.U.B.E. 2

Otra forma de manejar cubos

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** toxicgames.co.uk
■ **Disponible:** Principios de 2018 ■ **Precio:** Por determinar ■ **Web:** *toxicgames.co.uk*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Hace tres años empezamos a ver y escuchar cosas de «Q.U.B.E. 2». El tiempo ha pasado, hemos visto una versión «Director's Cut» del primero y aún esperamos esta segunda parte. Pero ya falta menos, si atendemos al anuncio para Gamescom 2017.

La limpieza de los escenarios, los puzles y misterios que planteaba «Q.U.B.E.» prometen crecer. Con una arqueóloga, Amelia Cross, que investiga un planeta alienígena lleno de tecnología y, claro, cubos. El objetivo es avanzar para conseguir volver a casa. Mientras, suenan piezas musicales y voces que nos metan de lleno en esta aventura.

PIXELMANÍA

CELESTE



De los creadores de «TowerFall», ahora nos llega un juego en el que tendremos que escalar una montaña. A saber qué misterios oculta tal hazaña.
■ *celestegame.com*

PIXEL HEROES: BYTE & MAGIC



Por fin vemos los píxeles y la magia de este RPG fuera de dispositivos móviles, con sus tres personajes iniciales, misiones...
■ *store.steampowered.com/app/338320*

KINDERGARTEN



Ver lo que pasa en este jardín de infancia puede quitar las ganas de llevar a los niños a uno de verdad. Pero, recuerda, es solo un juego.
■ *store.steampowered.com/app/589590*

IN GAME ADVENTURE: LEGEND OF MONSTERS



Disparar rayos a todo lo que se mueve y a lo que está quieto. La premisa es fácil de entender.
■ *facebook.com/IGA.LegendOfMonsters*

Ya podemos decir que hemos visto la segunda parte de «Beyond Good & Evil». También, que «Sea of Thieves» tiene un mar impresionante. Entre medias, escuchamos ecos de «Destiny 2» en PC, de la Tierra Media y de juegos que tienen una segunda oportunidad.

DEMOS

HELLO NEIGHBOR



Prueba esta demo para saber cómo es vivir con ciertos vecinos. La IA del juego está por encima de algunos vecinos reales.
store.steampowered.com/app/521890

RUGBY LEAGUE LIVE 4



A veces, la forma más rápida de saber si nos gusta un deporte es jugar la demo de su juego. ¿Tienes afición por el rugby?
store.steampowered.com/app/556480

THE PATH OF GREATEST RESISTANCE



Cuando hablan de eSports que implican esfuerzo físico, nos lo imaginamos así: carreras, disparos y mundos en VR.
store.steampowered.com/app/499400

BEYOND GOOD & EVIL 2

No es como lo imaginábamos

Género: Aventura **Idioma:** Español **Estudio:** Ubisoft **Disponible:** 2018 **Precio:** No disponible **Web:** *ubisoft.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Ya sabemos algo más de «Beyond Good & Evil 2». No, no lo hemos podido jugar, pero sí podemos imaginar lo que nos espera, con el mismísimo Michel Ancel para contarnos qué es lo que debe impresionarnos del juego. Ahora apunta a título multijugador, con un universo inmenso y misiones a todos los niveles. Eso sí, no faltarán fotos que hacer para ganar un extra, como en el original.



Renovación total

En la parte técnica, nos quedamos con que utiliza el motor Voyager. Ubisoft tiene una colección nutrida de herramientas y, al parecer, para este título no les ha valido con alguna de las conocidas. Ni Snowdrop, Dunia Engine o Anvil parecen preparados para el espacio.

Según hemos visto, el juego va de lo diminuto a lo inmenso. Desde tomar fotos a bichos a nivel de tierra o bajo el mar, hasta pilotar naves, usando otras más grandes como base. Pero, también podremos salir de la atmósfera y viajar, mientras vemos cómo todo se hace pequeño bajo nuestra cápsula. En este juego, hasta la luz de las estrellas nos afecta, según dónde estemos.



Volar por nuestra cuenta nos dará acceso a sitios elevados, sin tener que usar una nave. Pero esto es solo el escalón más bajo.



No nos hacemos idea de la escala del juego hasta que nos alejamos de la superficie del planeta y vemos cómo cambia la luz al salir de la atmósfera.

DIARIO DE DESARROLLO

SEA OF THIEVES



Después de volver a verlo, nos ha gustado cómo se comporta su mar en la tempestad. Un elemento que se lleva el protagonismo.
youtu.be/v7DgXtX2rXk

H1Z1



Vehículos que sufren menos contratiempos, más sitios interesantes o nuevos comportamientos para los gases.
youtu.be/-KDU5oHtGm8

DESTINY 2



Con la Torre destruida, parece que la humanidad usará un campamento como base. Información nueva, mientras la beta se retrasaba.
destinythegame.com

OUTCAST: SECOND CONTACT



Ya no hay rastro de los voxels que hicieron famoso a «Outcast». Pero este renacer del juego en el planeta Adelpha se parece mucho al original.
youtu.be/CetPqFCRou8

Llegamos al verano y no faltan fuegos artificiales, aunque sean virtuales. Tampoco echamos de menos el tiempo libre, porque con las ampliaciones no sabemos qué es eso. Un mes para que estiremos los títulos que ya tenemos y exprimir nuevos contenidos.

MODO FIESTA EN WATCH DOGS 2

¿Recuerdas cuando se decía ciberespacio?

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** Ubisoft ■ **Disponible:** 4 de julio 2017 ■ **Precio:** Gratuito ■ **Web:** *watchdogs.ubisoft.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■■

Después de pasar el 4 de julio con fuegos artificiales y bolas de pintura, «Watch Dogs 2» sigue con contenidos gratuitos. La actualización de este mes ha traído cambios en el multi, con el modo para cuatro jugadores. Permite libertad total en compañía, con el smartphone a mano en partidas públicas y privadas. Esto, con varias opciones base, por si no sabemos por dónde empezar: Cazarrecompensas, Invasión, Furgón blindado JcJ, Carreras, ShowDown, Pelea de jefe robot y DedSec – El virus.







El multijugador mejora todo, pero con hasta cuatro en la misma ciudad las cosas pueden volverse aún más divertidas.

GHOST RECON: WILDLANDS

Para ser Tier 1 sin sufrir

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** Ubisoft
■ **Disponible:** 28 de junio 2017 ■ **Precio:** Gratuito ■ **Web:** *ghost-recon.ubisoft.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■■

Las últimas actualizaciones nos han traído algo más de dificultad. El añadido incluye los Tier One, que se corresponden con las unidades más duras. Por eso hay que llegar antes a nivel 30 en el juego, para desbloquearlo. A esto se añade una barra de estatus con la que subir el nivel aún más, desde el 50.

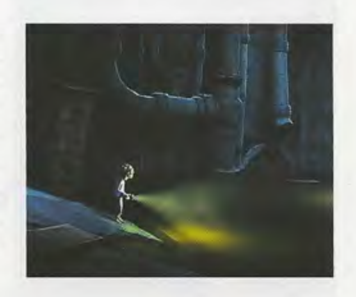


LITTLE NIGHTMARES

Más abajo, más oscuro

■ **Género:** Plataformas ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** Tarsier Studios
■ **Disponible:** 7 de julio 2017 ■ **Precio:** 3,99 € ■ **Web:** *little-nightmares.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■■

Salvar a los niños de «Little Nightmares» puede alargarse meses. En los planes de Bandai Namco y Tarsier Studios ya vimos que habrá una aventura más en noviembre y otra en enero. Esta que nos ha llegado en julio sirve para que no paremos. Añade investigación y un paseo hacia lo más profundo.



MODS

FALLOUT 4
CONTRAPTIONS



Más que un mod, es un contenido extra del año pasado. El 4 de julio ha hecho que los fuegos artificiales se apoderen de sus máquinas.
■ *Fallout4.com*

STARDEW VALLEY
SWIM (ALMOST) ANYWHERE



Estamos en verano, así que vamos a nadar en casi cualquier sitio de Stardew Valley, como dice este mod.
■ *nexusmods.com/stardewvalley/mods/1215*

THE WITCHER 3
MULTI COMPANION MOD



Si Geralt se encuentra solo, este mod puede animar las cosas, pues incluye más personajes en la compañía.
■ *nexusmods.com/witcher3/mods/2459*

SKYRIM SPECIAL EDITION
MASTER OF DISGUISE

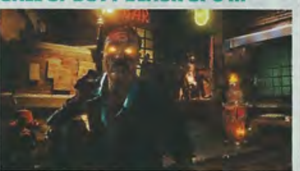


Como maestros del disfraz podremos hacernos pasar por cualquiera en «Skyrim».
■ *nexusmods.com/fallout4/mods/13282*

Cada vez hay más opciones para jugar gratis. LiquidSky nos da tiempo de streaming a cambio de anuncios. Gamesessions permite unos minutos y, si nos gusta, lo compramos. Hasta hay promociones solo por usar el servicio. Eso sí, todo pasa por estar conectados.

ACTUALIZADOS

CALL OF DUTY BLACK OPS III



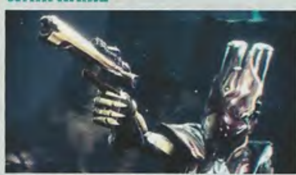
Uno de los títulos en cabeza de las listas de ventas desde noviembre de 2015 y sigue ahí
callofduty.com/blackops3

WARHAMMER: END TIMES VERMINTIDE



Un contenido gratuito lo ha llevado a la versión 1.9, con cambios en el equilibrio.
vermintide.com

WARFRAME



Un cambio a juego de mundo abierto nos prepara para lo que venga a base de contenidos extra.
warframe.com

DUNGEON FIGHTER ONLINE



Un nuevo personaje, Female Priest, se une al plantel de este juego de lucha.
dfoneople.com

GAMES OF GLORY



El verano se pasa mejor en compañía, aunque sea online, con un nuevo mapa.
games-of-glory.com

DRAGON SOULS

¿Cuántas aldeas arrasarás hoy?

Género: Acción PvP **Idioma:** Inglés **Estudio/compañía:** Avant Games **Lanzamiento:** Steam Early Access
Web: *dragon-souls.com* **INTERÉS:**

Ha habido muchos juegos con dragones en nuestras vidas. Recordamos con cariño algunos en los que hemos encarnado a la bestia alada de turno. Pero es algo que, con el tiempo, ha pasado a ser solo una curiosidad, un elemento dentro del juego. Ahora bien, ¿qué hay más potente que un dragón bajo nuestro control? No vale contestar un dinosaurio; esta vez no.

En «Dragon Souls» llevamos un dragón y ni siquiera le hace falta jinete. Los enemigos vuelan o están en tierra, entre paisajes que recurren a la fantasía medieval, con unos castillos que caen bajo nuestras bolas de fuego.

Dragones y Dragones

La base del juego son los enfrentamientos con otros jugadores, que también llevan sus dragones con total libertad. El desarrollo de la bestia, los tipos de ataque y el control nos permiten hablar de una experiencia más o menos profunda. Con oro que saquear y habitantes a los que aterrorizar.

Parece que los clichés típicos de los dragones están bien representados, aunque a nivel visual «Dragon Souls» ofrece un aspecto algo amateur, con árboles generados de manera aleatoria y mucho trabajo por delante para pulir las cosas. Eso sí, como opción draconiana, no vemos otra mejor para desatar el caos.



¿Cómo era la canción? Nuestra versión de hoy se llama, "Yo para ser feliz quiero un dragón" y si es Free2Play, mejor.





APÚNTATE A LA BETA

DESTINY 2



Los retrasos no son algo que nos sea extraño. En el caso de la beta de «Destiny 2» no nos afectan demasiado. Hemos esperado años a que el título de Bungie tenga su versión para PC, así que un poco más no nos importa. Eso sí, deberías probar esta experiencia de acción, pues promete.
destinythegame.com

STAR WARS BATTLEFRONT II



Desde principios de octubre tendremos acceso a la beta de «Star Wars Battlefront II», primero para quien tenga reservado el juego y luego totalmente abierta. En esta, prometen batallas para hasta 40 jugadores en Theed, la capital de Naboo .
ea.com

Una figura de acción, de las de toda la vida, a veces puede más que una estatua inmensa con la que tropezar. Si piensas así, estás de enhorabuena. Aunque tampoco pasamos por alto el arte, la lectura y otras formas de disfrutar colecciones para ver y tocar.

WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS

¡B.J. es un hombre de acción!

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** MachineGames **Disponible:** 27 de octubre 2017
Precio: 99,95 € **Web:** *game.es* **INTERÉS:**



Un libro de arte, editado por Dark Horse, se suma a los complementos que tendremos disponibles junto al lanzamiento de «Wolfenstein II».

El mes pasado os enseñamos, en pequeño, cómo será la edición limitada de «Wolfenstein II: The New Colossus». Ahora ya tenemos más información sobre cómo llegará a España, con una Collector's Edition de la que sabemos su contenido. Pero no es lo único que nos ha hecho pensar en cuánto y cómo gastaremos nuestros ahorros este octubre. Hay algo más que en Bethesda han tenido a bien preparar para su guerra contra el Reich.

Vamos primero con lo que corre más prisa, porque habrá pocas unidades. «Wolfenstein II: The New Colossus Collector's Edition» incluirá una figura articulada de B. J. Blazkowicz, alias "Terror Billy", con un tamaño de 30 cm. La caja imita las de los muñecos de acción clásicos, pero también nos encontraremos una de metal en el interior, junto al disco del juego. Algo que, últimamente, conviene destacar.

Un manual de bolsillo se suma a los contenidos, junto a un póster de Blitzmensh, así como varios accesorios para vestir la figura. Estos se componen de chaqueta de cuero y diversas armas, como Maschinenpistole, Laserkraftwerk, Dieselkraftwerk, Hacha Kriegsbeil y Schockhammer X. Pero vayamos a lo que no se incluye.

En paralelo, Bethesda tiene preparado un libro de arte editado por Dark Horse, que recoge todo el proceso de diseño. Esperamos más anuncios conforme se acerque la fecha de salida.

DE COMPRAS

SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN

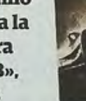






Tendremos edición limitada de este juego en PC, con la banda sonora original, un set de postales con escenarios, el disco del juego y una caja donde guardar todo.
game.es

VINILO DE FALLOUT 3



La moda de los discos de vinilo se extiende a la banda sonora de «Fallout 3», con unidades limitadas y demasiados fans locos por él.
thinkgeek.com

GHOSTS 'N GOBLINS ARTHUR



Con unos 12 cm de altura y una buena colección de armas, Sir Arthur se convierte en un objeto de deseo para cualquier coleccionista.
amiami.com

FALLOUT: WASTELAND WARFARE

Echábamos de menos un juego de mesa de «Fallout» en el que poder pintar las figuras y desarrollar nuestra táctica. ¿Qué te parece este de Modiphius?
modiphius.com/fallout.html

PARA TU COLECCIÓN

ASSASSIN'S CREED ORIGINS



El regreso de «Assassin's Creed» este año va a ser por la puerta grande, como las de Anubis. El Antiguo Egipto de «Origins» va a llegar arropado por una serie de publicaciones. Estas incluyen una novela, Desert Oarth, un libro de arte, una miniserie con cuatro comics y la guía oficial del juego, editada por Prima Games.
ubisoft.com

LECTURAS

CONTINUE PLAY?



Jesús Relinque "Pedja" y José Manuel Fernández "Spidey", recogen la historia de las máquinas recreativas españolas. Un trabajo en el que brillan nombres propios y, seguramente, se escapen algunas lagrimillas.

Recordamos nombres como el Fernando Yago, EFOSA y su Destroyer. Trabajos de ingeniería inversa para ver cómo lo hacían en EE.UU., antes de los Spectrum o Amstrad CPC. De esta historia va "Continue Play?".
heroesdepapel.es

Evento: Game Stadium **Juego:** Varios **Fecha:** 8 y 9 de julio **Más detalles:** *esports.game.es*

FINAL DE LIGA GAME ESPORTS

El dominio de Movistar Riders solo quedó eclipsado por la actuación de x6tence, en un evento de lo más variado.



Tras la compra de SocialNAT, GAME se ha colocado como referente en el terreno de los eSports en España. Pero eso ya es pasado, pues la primera temporada de la nueva aventura ha llegado a su fin. Game Stadium y el canal GAMEeSports.TV han servido para seguir la competición, que tuvo su jornada final el 8 y 9 de julio en Madrid.

El equipo x6tence se llevó la liga de «CS:GO», mientras que el dominio de Movistar Riders se hizo patente. Estos consiguieron llevarse a casa los trofeos de «CoD: Infinite Warfare» y «Overwatch». Hubo más juegos y animación en torno al evento, pero nos quedamos con que la siguiente temporada está más cerca.





Evento: ESL One Colonia **Juego:** Counter Strike: Global Offensive **Fecha:** 7 a 9 de julio 2017 **Más detalles:** *esl-one.com*

ESL ONE COLONIA 2017

La final de «CS:GO» ha funcionado como se esperaba, a pesar del estreno de herramientas y medios en lo que fue toda una fiesta.

15.000 aficionados agotaron las entradas para la ESL One en el LANXESS Arena de Colonia este año. Allí, pudieron ver cómo SK Gaming se imponía en la final a Cloud9 por un aplastante contador de tres a cero. Así, tenemos campeones de «CS:GO» en uno de los eventos más importantes del mundo. Los 31 millones de horas vistas online en 2016 son buena prueba de ello.

Parte del éxito de la edición 2017 parece estar en las herramientas elegidas para la retransmisión. Con la novedad de GamersWalk, para establecer un canal entre el público y la organización. Preguntas, respuestas en tiempo real y premios estuvieron en el menú. Aparte de que, este año, la final de ESL One se ha emitido hasta en televisión, por el canal 29 de Movistar.



SALÓN DE LA FAMA



LUIS "DEILOR" SEVILLA

Movistar Riders sigue con sus fichajes estrella y esta vez hablamos de su nuevo director de eSports Performance. Es decir, la figura que ayuda a conseguir el mejor rendimiento de los jugadores y equipos. Para ello cuentan con Deilor, entrenador de Fnatic y experto en formar profesionales desde 2009.

El palmarés de Luis Sevilla incluye dos splits de la LCS europea, unas semifinales del campeonato del mundo y una final en el IEM Katowice. Además, es el único técnico invicto en la LCS. Ahora, en Movistar Riders, forma parte de un equipo multidisciplinar, donde se atienden todos los aspectos de la competición: médicos, preparadores, analistas, etc.



Tras ser entrenador y dedicarse a formar profesionales de los eSports desde hace años, Deilor se centra ahora en el rendimiento de Movistar Riders.

■ **Evento:** ESL Pro Arena ■ **Juego:** Rainbow Six Siege ■ **Fecha:** 25 y 26 de agosto 2017 ■ **Más detalles:** *es.pro.eslgaming.com/r6*

RAINBOW SIX SIEGE EN GAMESCOM

La apuesta de Ubisoft por los eSports mantiene el tipo en «Rainbow Six Siege», con una liga muy madura junto a ESL.

Rainbow Six Siege» ha puesto la mira en su Six Invitational para febrero de 2018 en Montreal. Pero antes tenemos otra cita más cercana. El lugar elegido para finalizar los enfrentamientos no es otro que Gamescom, donde esperamos la final del ESL Pro Arena. La feria de Colonia, Alemania, ya se ha colocado en el top de eventos dedicados a los videojuegos.

Los eSports, como vemos, se han hecho fuertes en esta cita donde siempre se ha apostado por el juego en red. Ahora, con una avalancha de títulos, el escenario central promete llamar la atención. Tanto como el premio de 250.000 dólares al que optarán los ganadores que lleguen al Six Invitational, directos desde Colonia.





■ **Evento:** QuakeCon ■ **Juego:** Quake Champions ■ **Fecha:** 24 a 27 de agosto 2017 ■ **Más detalles:** *quakecon.org*

QUAKE WORLD CHAMPIONSHIPS

Si creías que sabías jugar a «Quake», quizá te lleves una sorpresa. Algunos trucos viejos valen, pero este juego es otra bestia.

Europa y América se han disputado la presencia en la final de «Quake Champions». El juego de Bethesda, con el sello de id Software, parece recuperar el protagonismo de tiempos pasados. En una carrera por llegar a la Quakecon 2017 y repartirse el millón de dólares en juego.

Las clasificatorias online, al mejor de tres series, han puesto una buena representación de jugadores europeos. Las regionales han sido el filtro que se esperaba, con un nivel excelente y trucos que parecían olvidados con «Quake 3». Aunque España, esta vez, parece no haber estado a la altura. Estaremos pendientes a ver quién se alza como campeón en esas series al mejor de cinco que han preparado para la final mundial.







LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

ESL

ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*



SOCIALNAT

El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. La liga ha sido recientemente adquirida por la cadena GAME.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

UNIVERSITY

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



HEAVY METAL MACHINES
El MOBA de vehículos quiere ganarse un puesto en Europa y sus responsables han puesto un premio de 10 000 $ para empezar.
heavymetalmachines.com

RIFTANALYST
Con la versión 1.1 de este software de análisis para partidas, convertirte en productor online y mejorar en «League of Legends» es un poco más fácil.
riftanalyst.com

TEMPLADO



CANTERA DE LOL EN RIDERS
El equipo Movistar Riders ha hecho una criba entre 20 jugadores de «LoL» para que formen parte de su cantera... todos "chicos", según el comunicado.
movistarriders.gg

VODAFONE EN TWITCH
El canal eSports Vodafone se ha unido a la oferta de Twitch, tras su presentación en Gamergy, con una parrilla al estilo televisión.
twitch.tv/esportsvodafone

FRÍO



MANA
Al estilo de la ya conocida Soylent, llega Mana, otra bebida que promete sustituir una alimentación sana para ahorrar tiempo.
drink-mana.com

EVO 2017 VA A MENOS
Las cifras oficiales hablan de 3.000 participantes menos en el EVO de este año, el evento competitivo de juegos de lucha más importante.
evo.shoryuken.com

¿PRESENTE O AGENTE?

CÓMO ESTAR DENTRO DEL JUEGO

La reciente popularidad de la realidad virtual está cambiando la forma que tenemos de entender los juegos, y no sólo aquellos que requieren de un casco para disfrutarse.

La intención de pensar sobre el qué y el porqué de los juegos, de encontrar una forma de conceptualizar, digamos, su esencia, es anterior a la actual revolución lúdica que la popularidad de los videojuegos ha propiciado. Sin embargo, es sólo a partir de los años 90 que la disciplina académica de la ludología cobra importancia y da lugar a diversas teorías sobre el juego en general y los videojuegos en particular.

La forma del juego

Por supuesto, las discusiones académicas poco tienen que ver con la práctica diaria de un diseñador de juegos, pero tampoco es cierto que los discursos más filosóficos sobre la naturaleza de nuestro medio no tengan influencia alguna en nuestro trabajo. Todo discurso de conceptualización y análisis de una práctica creativa, si consigue una difusión significativa, termina influyendo en la forma en que los profesionales y el público piensan sobre el medio en el que trabajan. Y, a la vez, el trabajo de estos profesionales y la forma de consumir del público definen los discursos sobre el medio.

Esta interrelación se da en muchos niveles simultáneamente, pero el que aquí nos interesa es el discurso formalista, es decir, el



«The Climb» es una de esas experiencias que buscan, mediante un ingenioso uso de los controladores, una inmersión personal completa en tu salón.

discurso que se encarga de pensar en aquello que es específico al medio de los (video)juegos y que frecuentemente propone unos procesos de diseño centrados alrededor de esa especificidad del medio. Una visión exclusivamente formalista de los juegos ciertamente presenta limitaciones, pero es cierto que, en la práctica, el análisis formalista propone herramientas concretas y accionables al diseñador y capacidad de análisis y crítica al jugador.

La popularidad de este enfoque en el mundo académico (predominante desde mediados de los 90 hasta hace pocos años) puede por tanto explicarse en parte por su utilidad práctica y su aceptación por parte de los profesionales del desarrollo de juegos. Términos como mecánicas, reglas, metas... que tienen su origen en una visión formalista de los juegos, son empleados todos los días por diseñadores y por el público que disfruta de sus creaciones.

La interacción y la agencia

No vamos a entrar aquí a valorar en profundidad lo adecuado de este enfoque. Basta decir que si bien es posible cuestionar un enfoque exclusivamente formalista, la estructura que este enfoque ofrece al diseñador es bienvenida y, probablemente, necesaria. Lo interesante a día de hoy es ver cómo este enfoque formalista ha ido cambiando, adaptándose a las realidades tecnológicas, y cómo puede a través de este cambio ofrecernos nuevas formas de afrontar un proyecto.

Existen múltiples esquemas formalistas a través de los cuales analizar el juego, y es frecuente ver a diseñadores, jugadores o académicos discutiendo sobre si elementos como metas, recompensas o conflicto son necesarios en un juego. Por supuesto, todos estos modelos son a su vez influidos por los medios predominante de juego hoy en día: el ordenador o la consola. Y no sólo por los medios, sino por aquellos productos de éxito, que deben poder ser incluidos en un modelo concreto para que esta tenga relevancia.

Es fácil ver cómo el auge de productos como «Minecraft», con su estilo de juego sandbox, ha llevado a muchos a cuestionar el concepto de meta u objetivo final como estrictamente necesario (o a argumentar que estos conceptos pueden no residir explícitamente en el juego, sino que pueden ser generados por los jugadores de forma subjetiva y dinámica).

“El auge de juegos como «Minecraft» ha llevado a cuestionar el concepto de meta u objetivo final como necesario para un juego”

THE LONG DARK

The Long Dark» es uno de esos juegos para los que sus jugadores reclaman una versión en realidad virtual. No es de extrañar, pues los juegos de "survival" tienen un fuerte componente de presencia personal y espacial, ya que el éxito en ellos radica en entender la lógica que rige el funcionamiento del entorno, que es el principal protagonista. A menudo en estos juegos la imposibilidad de romper la diégesis (imposibilidad de pausar, ausencia de "fast travel"...) aumenta la sensación de presencia y la coherencia interna de la experiencia.



Pero existen elementos que están presentes en la práctica totalidad de las definiciones formalistas de un (video)juego. Si tuviésemos que elegir un elemento sin el cual casi ningún diseñador o teórico podría entender un producto como un juego, sería el concepto de interacción, y más específicamente de agencia. Es decir: el jugador debe de poder influir significativamente en su entorno para que la experiencia pueda ser considerada un juego.

Por supuesto, existen productos que cuestionan este concepto. Por ejemplo, el auge de los llamados (a menudo de forma despectiva) "walking simulators" hace unos años, y la virulenta reacción que provocan entre el público y (me temo) también entre diseñadores, se debe precisamente a la ausencia de agencia significativa por parte del jugador. Sin embargo se trata de productos con un mercado limitado y frecuentemente percibidos como experimentales, y aunque han ayudado a mover un poco la aguja del formalismo, es más frecuente hablar de ellos como ejemplos de productos de los que hay que evitar tomar ejemplo, pues no se perciben como experiencias necesariamente replicables.

Unwilling Suspension of Disbelief

Sin embargo, si atendemos a las expectativas de la industria, el aparente auge de la Realidad Virtual está propiciando un cambio de paradigma que puede modificar qué se entiende como juego y cómo nos relacionamos con ellos.



«Werewolves Within» emplea la Realidad V irtual para buscar la presencia social. Si bien la inmersión a través del visor ayuda a conseguir una experiencia más única, no hay ningún motivo por el que una versión de este juego no funcionaría en una pantalla tradicional.

Es una forma de ver el medio que permite integrar juegos que tradicionalmente se encuentran en los márgenes de las definiciones formalistas e integrarlos en una forma de hacer y pensar los juegos (praxis) eficiente y operativa.

La idea de presencia comienza a presentarse como una alternativa a la tradicional agencia.

Entendemos como presencia un estado psicológico en el que la percepción del jugador no consigue distinguir que la experiencia está mediada por elementos tecnológicos (y aquí estamos hablando del funcionamiento de sus órganos perceptivos, de la percepción como fenómeno biológico). Es decir, la Realidad Virtual permite crear experiencias que a cierto nivel el cuerpo del jugador percibe como reales.

Es fácil ver cómo este concepto de presencia puede fácilmente entenderse como íntimamente específico al medio de la realidad virtual. Cualquier enfoque formalista sobre la RV colocará la presencia como elemento vertebrador fundamental de estas experiencias.

Pero lo que más me interesa explorar no es el concepto de presencia en la RV sino cómo este concepto puede ayudarnos en el proceso de diseño de juegos en medios más tradicionales, más allá de las herramientas basadas en mecánicas y agencia que empleamos. En mi opinión, walking simulators como «Gone Home» o «Thirty Flights of Loving» pueden entenderse mejor a través de un esquema basado en la presencia que uno basado en la agencia o interacción significativa.

Este planteamiento parece salir reforzado cuando observamos que muchos de los futuros juegos más o menos enmarcados en este género planean lanzamientos simultáneos en PC/consola/Realidad Virtual. Pero el relativo éxito de estos juegos en dispositivos tradicionales también deja claro que no es necesaria la realidad virtual para su disfrute.



Los simuladores como «IL-2 Sturmovik» siempre han tratado de potenciar la presencia espacial. La RV es tal vez el medio idóneo para experiencias de este tipo.

Tradicionalmente, para explicar este tipo de productos desde el punto de vista del diseño tendemos a trabajar en términos de narrativa y valores de producción. Analizamos el flujo de información y cómo esta genera una narrativa guiada por la exploración del jugador (a menudo con poca o ninguna agencia real, más que retrasar el avance de la narrativa). Aunque este enfoque tiene su utilidad (especialmente en la fase de conceptualización o guion) no deja de ser muy limitado y ofrece pocas guías sobre cómo diseñar la experiencia inmediata del usuario (no la historia, sino la interacción). Otras herramientas, como la dirección artística o el diseño de sonido, también ofrecen estrategias ac-

THE VOID

La realidad virtual en arcades (realidad virtual en atracciones en centros comerciales y parques) trata de potenciar al máximo la presencia personal. Empresas como TheVoid están creando espacios físicos con la misma geometría que los espacios virtuales para conseguir una inmersión total en la experiencia. Si bien este tipo de tecnología no puede aún escalarse para su uso habitual, representa una de las aspiraciones de la realidad virtual: una relación 1:1 entre los movimientos físicos del jugador y su representación virtual. Que existan experiencias de realidad virtual que consiguen un efecto de presencia sin tener que llegar a estos extremos indica que no tenemos por qué limitarnos a este medio en concreto para hablar de presencia.





> **“Tres factores inciden en la experiencia de presencia, pero solo uno de ellos se relaciona íntimamente con la simulación sensorial y la RV”**



cionables por parte del diseñador, pero se trata de aproximaciones disjuntas, sin un proceso reglado de integración, que muchas veces suponemos intuitivo (palabra inútil que se usa desde el diseño para referirse a todos los procesos que por desconocimiento o pereza no se formalizan).

Empleando un modelo centrado en la presencia podemos tratar de encontrar estrategias de diseño que nos ayuden a elaborar experiencias más variadas. Muchos de los estudios más recientes sobre presencia en RV se centran en el hardware y la fidelidad de la experiencia, y son específicos al medio de la realidad virtual. Pero la presencia no requiere necesariamente de una inmersión física para ser efectiva, ya que existe una parte subjetiva del fenómeno que permite su aparición en videojuegos tradicionales. De hecho, hay tres factores que inciden en la experiencia de presencia (presencia personal, espacial y emocional o social), y sólo uno está relacionado con la simulación sensorial y la realidad virtual.

La presencia personal es el elemento de la presencia que se refiere a la sensación física de estar presente en un cuerpo virtual. Aquí es donde la tecnología de RV destaca pero existen métodos tradicionales de potenciar esta presencia más allá de una identificación directa con el avatar del personaje a través de una vista en primera persona.

Desde un punto de vista más tradicional, aquí podríamos incluir todos los aspectos relativos al diseño del personaje jugable, tanto sensoriales (animaciones, modelos, diseño de sonido) como mecánicos (su comportamiento debe de estar en sincronía con su apariencia y su lugar en el mundo virtual, aspectos que, con frecuente excepción del visual, también están presentes en los juegos en primera persona).

La presencia espacial se refiere a la interacción del avatar del personaje con el entorno. La credibilidad de dicho espacio y a la posibilidad por parte del jugador de cambiarlo de forma coherente sin romper la ilusión. Este elemento está íntimamente relacionado con aquellos aspectos más formalistas (o específicos del medio) de los juegos. Es decir, con el concepto de agencia y las reglas y mecánicas que rigen el comportamiento del sistema.

Finalmente, la presencia emocional o social se refiere a la capacidad de empatía e implicación emocional o social con los elementos ficticios de la experiencia. Es decir, aquellos aspectos tanto mecánicos como narrativos que se encargan de generar una identificación emocional específica en el jugador.

Como vemos, estos tres aspectos de la presencia permiten unificar criterios que en otros modelos marco de diseño de juegos aparecen más disjuntos. En determinados diseños primará un tipo de presencia sobre otro (por ejemplo, los juegos altamente competitivos y eSports están centrados en presencia espacial y social, pero en ellos tiene poca importancia la presencia personal).

Como todos los modelos, no conviene centrarse exclusivamente en uno a la hora de trabajar sino saber elegir las herramientas adecuadas para resolver cada problema. Gracias a los cambios tecnológicos y a discursos académicos alejados de las prácticas diarias del diseñador podemos acceder a nuevas formas de trabajar y estructurar nuestros procesos. No existe una forma única de afrontar procesos creativos, y a veces estamos limitados por preconcepciones y modelos habituales.

Es importante que, como diseñadores, miremos a las nuevas experiencias y tecnologías no sólo como posible mercado o de forma limitada, sino como una oportunidad de entender mejor nuestro proceso aunque no trabajemos directamente con estas innovaciones. **J.R.F.**



No toda idea de presencia está limitada a la vista en primera persona. Se puede argumentar que experiencias como «The Witcher 3» y otros RPGs buscan una fuerte presencia social personal y espacial a través del trabajo en personajes y entornos.

EL EXPERTO



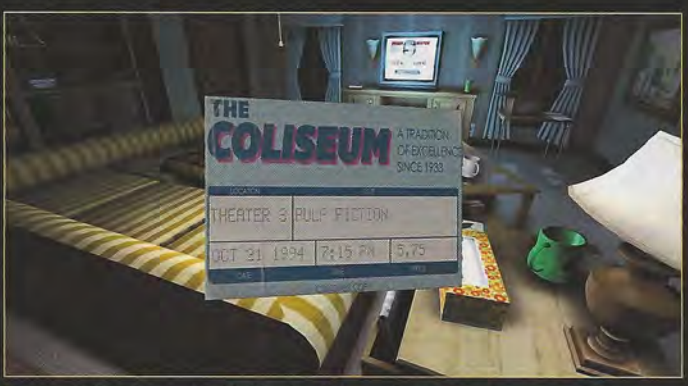


JUAN RAIGADA FERNÁNDEZ

- Juan Raigada es **profesor de Técnicas de Implementación de Videojuegos y de Inteligencia Artificial** en el departamento de diseño de U-tad, así como **diseñador de videojuegos independiente.**
- Durante años trabajó en la **industria audiovisual de NYC** en diversas funciones de **rodaje, producción y post-postproducción,** llegando a ser **ayudante de dirección y director de segunda unidad en el largometraje Aquí y Allá** (Premio de la Crítica Cannes 2013). Al volver a España gravitó desde el audiovisual a los videojuegos, **fundando en el 2014 el estudio indie aheartfulogames donde desarrolló el videojuego «Heart&Slash»** (2016) en funciones de diseñador, programador y director creativo.
- Actualmente compagina su actividad docente con el desarrollo de un **nuevo proyecto de videojuego para aheartfulofgames** y trabajos de diseño en varios videojuegos, como el reciente lanzamiento para **PC «Dynasty Feud».**



«Dear Esther», el walking simulator por antonomasia, ya tiene versión RV. Pero la versión tradicional también llegaba a ofrecer una muy buena sensación de presencia para el jugador.



La mecánica de manipulación de objetos de «Gone Home», uno de los aspectos más comentados del juego, encaja perfectamente dentro de un modelo centrado en la presencia.

EN PORTADA
RED ALERT
La guerra mundial que estalló hace 20 años

Todo cambia, pero la guerra siempre ha acompañado al hombre a lo largo de la Historia. Y en Micromanía ha pasado algo parecido, entre juegos de acción, estrategia, simulación, aventuras... raro es el juego que no utiliza un conflicto bélico como telón de fondo, pero ninguno como la saga «C&C» que, en el número 25 de Micromanía, estrenaba una nueva rama con «Red Alert», al que dedicamos una extensa guía, para sacarle el máximo rendimiento a cada unidad de nuestras ejércitos.

Y es que, hace 20 años, Westwood Studios era el verdadero rey del género –de hecho, reinventaron por completo el universo del RTS– y sus títulos de estrategia eran un éxito tras otro. Con este primer «Red Alert» nos trasladamos a un contexto histórico alternativo en que las fuerzas aliadas y las de la Unión Soviética se embarcaban en una guerra total a lo largo de todo el continente europeo, por el control del mismo.

Todas las claves

Casi 10 páginas de Patas Arriba llenaron de consejos, trucos y ayudas para el fan del juego este número de Micromanía, en el que pusimos la mira sobre ambos bandos, para triunfar sin demasiados problemas, hicieras la elección que hicieras. Su combinación de diferentes estilos y objetivos en las misiones hizo de «Red Alert» uno de los títulos más destacados del género, y todo un referente en el mismo.



MICROMANÍA 25, TERCERA ÉPOCA
Las navidades de hace 20 años iban a ser de lo más calentitas con uno de los juegos de estrategia más rompedores de aquel entonces. Westwood lanzaba con «Red Alert» una nueva entrega de «C&C» que inauguraba una rama paralela de la saga.





El control de Europa era lo que se disputaban las facciones aliadas y las fuerzas de la Unión Soviética.



¡Cómo han cambiado las guerras en 20 años! Pero entonces, Westwood era el rey de la estrategia y su «Red Alert» el no va más en innovaciones en el género.



EL PERSONAJE
MICHAEL ROBINSON

El conocido futbolista inglés se ha convertido, con el paso de los años, en una de las caras más populares y divertidas del deporte rey no solo en televisión, sino entre los jugadores de PC, gracias a haber sido la imagen del mítico «PC Fútbol» en numerosas ocasiones. Hace 20 años apareció, cómo no, en la portada de «PC Fútbol 5.0», el más recordado. Hoy, Michael Robinson sigue dedicado al periodismo deportivo.

DESTACADO
DIABLO

Y el Infierno abrió sus puertas, por fin





Resultaba difícil predecir hace 20 años que hoy el Infierno seguiría con las puertas abiertas y el malvado Diablo continuaría ofreciéndonos horas y horas de diversión, pero el mítico juego de Blizzard por fin llegó a nuestras manos para su review en el número 25 de Micromanía, y nos encantó, como no podía ser de otro modo. El vuelco que daba al género, abriendo un estilo único, imitado hasta la saciedad, hizo que no llegáramos a considerarlo como rol en estado puro, pero no cabía duda de que era algo diferente que estaba llamado a convertirse en un referente. Y hoy, efectivamente, 20 años después, Blizzard sigue alimentando las llamas del Infierno... Para nuestra alegría.

JUEGOS DE ESTRATEGIA

El género estaba más que de moda hace dos décadas y una cantidad enorme de títulos aparecía año tras año para PC, siguiendo la estela de nombres míticos como los de «C&C» o «WarCraft». A los juegos de Westwood y Blizzard se sumaban nombres como «Blood & Magic» o «MAX», de Interplay, «Dark Reign», de Activision, o «Kill, Krush & Destroy», de Beam Software. Quizá los últimos no hayan pasado a la historia, pero los disfrutamos de lo lindo en un reportaje especial.







MICROMANÍA 25 TERCERA ÉPOCA

Muchos títulos destinados a convertirse en clásicos del PC se reunieron en un número de Micromanía que se ha vuelto muy, muy especial.



Megajuego

PC FÚTBOL 5.0
La Quinta del Espectáculo

PC FÚTBOL 5.0

Como no podía ser de otro modo, el mánager de fútbol por excelencia en España se convirtió en MegaJuego del mes. Y, claro, Robinson era la imagen del mismo.



Creatures
EL MILAGRO DE LA VIDA

CREATURES

Uno de los experimentos más atractivos sobre IA de hace 20 años adquirió forma de juego en PC, con «Creatures» y sus simpáticos protagonistas. ¡Divertidísimo!



INTERNET

Internet, el patio de recreo para nuestros ratos de ocio

JUEGOS ONLINE

JUEGOS ONLINE

Sí, hace 20 años el juego online ya empezaba a mostrar que era el camino a seguir hacia el futuro, y en un reportaje reunimos los títulos más destacados.



Sim Copter
ALERTA EN SIM CITY

SIM COPTER

Seguro que muy pocos recuerdan una visión alternativa del universo «Sim», iniciado con «Sim City», pero esta mezcla de simulador y estrategia, lo intentaba.

EN PORTADA WARHAMMER MARK OF CHAOS

La fantasía ya dominaba la estrategia...

Seguro que si eres fan de la estrategia y la fantasía desde hace más de una década, recuerdas el sensacional «Mark of Chaos». Hoy, para muchos el nombre de Warhammer en la estrategia es sinónimo de «Total War», pero Deep Silver y Bandai Namco –sorprendente, ¿verdad?– ya hicieron una incursión en el universo de Games Workshop, con brillantes resultados, hace diez años. Estamos ante un juego que, no cabe duda, se adelantó a su tiempo en la ambientación, puesto que su estilo y jugabilidad tomaban la referencia creada por Creative Assembly en la saga «Total War», con especial hincapié en el estilo marcado por «Medieval II».

Es curioso comprobar cómo el MegaJuego de este número 144, que ocupó su portada, ya mostraba mucho de lo que hoy disfrutamos en las nuevas entregas de «Total War», y cómo, de alguna manera, se cierra un círculo en el género que ha tenido muchos caminos cruzados. Hoy, «Mark of Chaos» es solo un recuerdo, pero de algún modo su espíritu pervive en los nuevos «Total War».





Sí, había unidades voladoras, como es lógico. Todo el universo de fantasía se representaba a la perfección.



Asedios, batallas masivas, combates brutales... ¿Te suena? Sí, hoy lo vivimos en «Total War Warhammer», pero hace 10 años «Mark of Chaos» ya nos lo trajo.



MICROMANÍA 144, TERCERA ÉPOCA
Hoy disfrutamos de las bondades de la fantasía de Warhammer en la saga «Total War», pero el universo de Games Workshop tuvo ya una brillante incursión en el género hace 10 años con el juego que ocupó la portada del número 144.

EL PERSONAJE JOE KUCAN



Desde hacía algo más de una década, cuando en 1995 apareció «C&C», el director de doblaje y secuencias de vídeo de Westwood, Joe Kucan, se convirtió casi por accidente en uno de los iconos de la saga al interpretar al malvado Kane, líder de NOD, en el juego. Diez años después, Kane seguía de actualidad con su aparición en lo que sería «C&C 3. Tiberium Wars». Hoy se dedica al teatro con su compañía en Las Vegas.

DESTACADO
AION

Los mundos online daban un vuelco



Hace una década, tras el arrasador éxito de «World of Warcraft», los MMO britaban como setas después de la lluvia, pero muy pocos conseguían hacer sombra a la bestia de Blizzard, aunque no dejaban de intentarlo. En estas, llegó NC Soft y aspotó por una ambientación y un estilo de juego radicalmente distintos, para arañar su trozo del pastel online, con «Aion».

El sorprendente juego de la compañía coreana cambiaba la habitual fantasía que imitaban otros juegos por un mundo en conflicto habitado por ángeles y demonios, e intentaba aportar, así mismo, novedades en diseño de jugabilidad y hasta técnicas, haciendo de cada servidor de juego un lugar único. En el número 144 pudimos ver por primera vez cómo sería este atractivo título, en un reportaje.

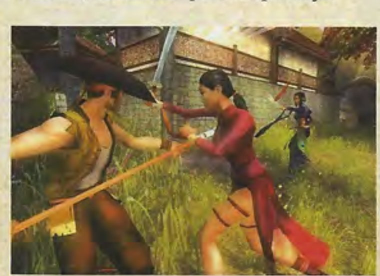




JADE EMPIRE

Casi un par de años tardó en llegar el genial «Jade Empire» al PC, tras su paso por Xbox, pero el título de BioWare, en una edición completa con extras, se convirtió inmediatamente en un pequeño clásico del rol en compatibles. En el número 144 de Micromanía pudimos echar un primer vistazo a cómo sería esta esperada versión, en un completo reportaje.







MICROMANÍA 144 TERCERA ÉPOCA

¡Cuántos buenos juegos pudimos disfrutar en este número de Micromanía! Algunos, como anticipo, otros, jugándolos sin parar...



COMMAND & CONQUER 3

La veterana saga de estrategia se renovaba con un nuevo aspecto, más espectacular visualmente, pero con las mismas facciones luchando por el poder... y el Tiberio.



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Sam Fisher nos mostraba su cara más oscura en «Double Agent», un juego al que le venía de maravilla una completa solución, como la que publicamos aquí.



FLIGHT SIMULATOR X

Sí, «Flight Simulator X» ya lleva una década entre nosotros, y sigue siendo -con sus extras y mejoras- uno de los títulos emblemáticos del género.



WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE

«World of Warcraft» empezaba a expandir sus horizontes y en este número nos asomamos a cómo sería «The Burning Crusade». ¡Larga vida al mundo de Azeroth!

CLÁSICOS DE VUELTA

HOMEWORLD: EMERGENCE



Ya no se llama «Homeworld: Cataclysm» -cosas de derechos-, pero sigue siendo el mismo gran juego de estrategia que apareció en el 2000. Ahora, por menos de 10 euros.
www.gog.com/game/homeworld_emergence

MOB RULE



La continuación del clásico «Constructor» tuvo distintos nombres y en GOG lo puedes encontrar como «Mob Rule», con el mismo humor negro y gamberro del título original.
www.gog.com/game/mob_rule

TENDER LOVING CARE



Los amantes de las rarezas tienen en «Tender Loving Care» un título perfecto. Un juego FMV de Trilobyte, de 1998, que mezcla voyeurismo, aventura y cine: ¡Y sale John Hurt!
www.gog.com/game/tender_loving_care

Los viejos rockeros nunca mueren. Algo que se puede aplicar a los juegos, las leyendas del desarrollo y hasta el hardware retro. De hecho, vuelven continuamente, y cada día con más fuerza...

LA LEYENDA DE ID EN EL FS JOHN ROMERO

Un premio de altura para un nombre mítico del software

Evento: Fun & Serious Games Festival **Acto:** Premio Honorífico **Estudio/compañía:** Loot Drop/Romero Games **Personaje:** John Romero **Más información en:** *www.funandseriousgamefestival.com* **INTERÉS:**

Son casi cuarenta años de trayectoria profesional –que se dice pronto– los que lleva John Romero en el mundo del desarrollo de software. Casi toda su vida, en realidad. Autodidacta, miembro del mítico grupo fundacional de id Software y responsable de algunos de los juegos más legendarios aparecidos en PC –«Doom», «Wolfenstein 3D», «Quake»– y de alguno de sus grandes fiascos –«Daikatana»–, el conocido creador norteamericano recibirá el próximo diciembre uno de los premios honoríficos del Fun & Serious Festival de Bilbao, en su séptima edición. Sin duda, un nombre de relumbrón para empezar a abrir boca de cara el evento, que este año promete ser espectacular.
www.funandseriousgamefestival.com







NINTENDO SIGUE APOSTANDO POR EL RETRO MINI

SNES MINI

Llegará el próximo 29 de septiembre por 80 €, y puede provocar un terremoto de reservas agotadas en minutos, como le ocurrió a su predecesora, la NES Classic Mini. Hablamos de la versión Classic Mini de SNES, que Nintendo hizo oficial hace unas semanas. Se asegura que habrá muchas más unidades disponibles que con la NES Mini, y además traerá jugosos contenidos, como «StarFox 2», que nunca vio la luz oficialmente.
www.nintendo.es



MASACRE RETRO
SERIOUS SAM'S BOGUS DETOUR

¡Deja que los píxeles exploten en tu cara!

Género: Acción **Idioma:** Español (textos) **Estudio:** Crackshell/Croteam/Devolver Digital **Lanzamiento:** ya disponible **Precio:** 14.99 € **En:** *store.steampowered.com/app/272620 www.gog.com/game/serious_sams_bogus_detour* **INTERÉS:**







Serious Sam vuelve con un estilo único y retro. La explosiva acción del juego de Croteam ahora está lleno de píxeles reventados y una perspectiva cenital.

Escenarios de ensueño en el Mediterráneo, laboratorios de desarrollo de armas biológicas, bases de alta tecnología en la luna... ¿Qué tiene todo esto en común? Pues el hombre que va a masacrar estos escenarios: Serious Sam. La diferencia es que «Bogus Detour» es una perspectiva retro de la saga de Croteam –desarrollado por Crackshell–, repleta de píxeles –que estallarán según Sam pase por allí–, acción vertiginosa, disparos y adrenalina. Fue una de las estrellas de la conferencia de Devolver Digital en el E3 del pasado mes y está ya disponible para los fans del personaje y de la acción retro.

Podemos jugarlo solos o con hasta tres amigos más en modo cooperativo, aunque si preferimos el multijugador versus, es posible competir con hasta 12 jugadores. Además, incluye un completo editor para crear niveles completos y mods. ¡Una auténtica pasada para el fan!



¿Prefieres masacrar solo o en compañía? Puedes jugar en modo individual o en cooperativo, hasta 4 jugadores.



Además de sus múltiples modos de juego también incluye un editor completo, y ya hay mods en desarrollo.

LA WEB DEL MES

RECUERDOS DE 8 BITS





Si eres un amante del MSX, décadas después puedes seguir disfrutando de su actualidad. Esa es la propuesta de Recuerdos de 8 bits, un blog realmente interesante sobre el sistema, dedicado a juegos, utilidades, compañías, eventos y todo lo que rodea al MSX.

Además, cuenta con distintos enlaces a diversos vídeos en Youtube, donde los más veteranos disfrutarán de lo lindo con sus contenidos.

recuerdosde8bits.wordpress.com



Nombres casi olvidados o, para muchos, desconocidos, tienen su hueco en el blog, incluyendo muchos títulos desarrollados en España que bien merecen una revisión.



¿CONSEGUISTE EL EXCLUSIVO VINILO DE SONIC?



VINILO SONIC MANIA

Para celebrar el lanzamiento de «Sonic Mania», el próximo 15 de agosto, SEGA ha preparado junto a Data Discs, la compañía detrás de álbumes de BSO retro de títulos como «Streets of Rage», «Out Run» y otros, un exclusivo vinilo de Sonic en dos colores, azul Sonic y negro. El problema es que a las pocas horas del anuncio se agotó, con lo que ahora solo queda buscarlo en plataformas online en reventa...

data-discs.com/products/sonic-mania











LAS MEJORES TARJETAS PARA MINAR

GPUs y criptomonedas: la polémica

¿Te has preguntado por qué las gráficas de gama media valen más que su PVP y son difíciles de encontrar? La culpa es de las criptomonedas, que están acabando con el stock de gran número de tarjetas gráficas, aumentando artificialmente su precio.

En tecnología, cuando un producto sale a la venta lo normal es que baje de precio con el tiempo, pero si fijamos la vista en el mercado de las gráficas durante el último año, vemos que hay modelos, especialmente de gama media, que valen el doble que en su lanzamiento. En países como Rusia, China, Sudáfrica o Islandia es casi imposible encontrar stock. No es que en esos países existan más gamers, sino que la práctica totalidad de las tarjetas de gama media están siendo adquiridas por "mineros" que las utilizan para minar nuevas criptomonedas, como Ethereum, Pascalcoin, Monero, Decred, Siacoin, Komodo, y muchas más.

Y lo peor es que la escasez en algunos países hace que su precio se eleve en otros.

¿Qué son las criptomonedas?

Para entender lo que ocurre hay que saber cómo funcionan las criptomonedas y su relación con las GPU. Vamos a explicarlo de forma sencilla y genérica, teniendo claro que es un tema muy técnico y cada criptomoneda funciona de forma diferente.

Una criptomoneda es una moneda digital que se genera mediante un complejo algoritmo matemático. Una red P2P, formada por los usuarios de las monedas y los que las producen (llamados mineros) utilizan sus ordenadores y otro hardware para procesar el algoritmo, que genera unos bloques que contienen cierto número de monedas. Estas monedas se las quedan los usuarios que hayan participado en la creación del bloque, según la potencia de proceso que han aportado.

¿Por qué han tenido tanto éxito? Es un sistema descentralizado que no está controlado por bancos ni gobiernos, ya que las nuevas monedas y las transacciones (compra, venta o intercambio) solo se pueden realizar si la mayoría de la red P2P da su aprobación. Por tanto son muy difíciles de piratear porque las redes tienen cientos de miles de usuarios, y ningún hacker puede controlar más del 50% de esos ordenadores para engañar a la red y piratear criptomonedas. Además son anónimas, pues se guardan en monederos encriptados sin estar asociados a nombres ni direcciones IP. Son como el dinero en metálico: su dueño es quien lo posee, no hay titular.

Para hacerse una idea de su éxito basta con fijarse en su cotización: si en enero compraste un Bitcoin por 826 dólares, en julio te pagan por él 2.334 dólares. La



El minado de criptomonedas ha hecho que se agoten las GPU de gama media en muchos países. En otros han subido de precio, por la gran demanda.

otra criptomeneda más deseada, el Ethereum, ha subido su cotización un 2240% en solo un año. Pero estas monedas virtuales tienen su lado oscuro.

Al ser anónimas, mucha gente las usa para blanquear dinero o comprar drogas o armas. Y aunque difíciles de piratear, los robos de monederos son frecuentes, si te hackean la clave. Como suben, caen en picado o desaparecen, con el riesgo de perderlo todo.

¿Por qué las GPU?

Las criptomonedas se generan con un algoritmo que exige potencia de proceso. Cuanta más potencia, más rápidos son los cálculos y más puedes ganar.



Si ves a alguien en una tienda que se lleva tarjetas gráficas de cuatro en cuatro, lo más seguro es que las use para minar Ethereum u otras criptomonedas similares.

En el caso de Bitcoin al principio se usaban CPU y más tarde se pasó a las GPU. Fue la razón de la escasez de tarjetas en 2013. Pero se inventaron los ASIC, dispositivos especializados que permiten minar Bitcoins sin necesidad de conectar un monitor, y a una velocidad mucho mayor que un ordenador. Hoy en día casi nadie mina Bitcoins con GPU, se usan ASIC que pueden costar más de 3.000€.

El problema actual es que se ha puesto de moda una nueva criptomoneda llamada Ethereum, que usa un algoritmo diferente que no es compatible con los ASIC de Bitcoin, así que los mineros han vuelto a las GPU. Resulta más rentable minar Ethereum que Bitcoin, por eso mucha gente mina Ethereum, que luego vende para comprar Bitcoins.

AMD: la más solicitada

Si instalas un programa de minado en tu ordenador, prácticamente no ganarás nada. Para que sea rentable necesitas conectar varias GPU en paralelo. Lo normal es que un hardware de minado tenga 4 o 6 GPUs, como mínimo. El éxito de esta actividad está en que ganas dinero sin hacer nada. Pero hay un gasto asociado: el consumo eléctrico. Las gráficas funcionan a pleno rendimiento, así que el gasto en luz es importante si conectas 4 o 6 GPUs en paralelo. Es la razón de que las tarjetas de gama media sean las más solicitadas: son un poco menos potentes que la gama alta, pero su consumo eléctrico y su coste es mucho menor. Los chips de AMD, por arquitectura y consumo, se ajustan mejor a esto, por eso son más demandados que NVIDIA.

En países donde la luz está barata, como Islandia, o en donde los sueldos están muy bajos, como China o Rusia, se puede amortizar el hardware en medio año y empezar a ganar 100, 200, 300€ al mes, una cantidad muy importante en dichos lugares. En España, con la luz por las nubes y con el calor que generan varias GPU en paralelo no es una actividad tan rentable, pero la gran demanda en otros países hace que aquí suban de precio. Hoy en día una RX570 o una GTX 1060 cuestan por encima de los 300€, un precio mucho más elevado que su PVP.

Según Capital Markets, NVIDIA gana 300 millones de dólares al mes solo con la venta de GPU para minar monedas, y las acciones de AMD subieron un 33% en apenas un mes por esta razón.



Los mineros construyen equipos especializados que conectan varias tarjetas gráficas en paralelo. La clave está en conseguir más criptomonedas de lo que te cuesta la factura de la luz.



Las tarjetas de AMD, por su arquitectura y bajo consumo, son las más solicitadas a la hora de minar Ethereum.

¿Qué podemos hacer?

De momento, la única opción de los gamers es tener paciencia. Tanto AMD como NVIDIA han anunciado gráficas diseñadas para minar. También acabarán saliendo ASIC para Ethereum y otras criptomonedas similares. Esto hará que las GPU dejen de ser útiles y volverán a manos de los gamers... hasta que se ponga de moda otra generación de criptomonedas. **J.A.P.**

¿ES ALGO TAN RENTABLE?



Por ahora solo se puede minar Ethereum y similares usando GPU, así que los mineros se construyen sus propios "rigs" especializados. Todo el trabajo recae en las tarjetas gráficas. No se necesita una CPU potente, ni mucha memoria. A cambio, la fuente de alimentación debe ser de calidad, porque las GPU van a funcionar a la máxima potencia. Una configuración básica de un equipo de minado puede ser esta:

- **Placa base con capacidad para instalar varias GPU en paralelo**
- **Procesador Intel Celeron o i3**
- **4 GB de RAM**
- **Disco SSD de 64 GB**
- **Conexión Ethernet**
- **6 Tarjetas gráficas**
- **Fuente de alimentación de 1500W**

Si se consiguen, por ejemplo, seis tarjetas RX 470 por unos 200€ cada una (tarea casi imposible), un equipo de este tipo puede costar alrededor de 1900 o 2000€.

El sistema funciona con el Sistema Operativo EthOS instalado en un USB o en el SSD.

Hay que tener en cuenta que muchos usuarios con dinero, o incluso empresas dedicadas a estos negocios, montan docenas de "rigs" de este tipo, incluso con 15 o 20 GPUs en paralelo, así que competir con ellos de forma individual es algo casi imposible. Por eso muchos usuarios se organizar en "mining pools": minan en grupo, sumando potencia de proceso, y las ganancias se reparten entre todos.

LAS MEJORES TARJETAS PARA MINAR CRIPTOMONEDAS

A la hora de utilizar GPU para minar, se tienen en cuenta parámetros diferentes a los videojuegos. Aquí lo que importa es el ratio de hash o "hash rate", que indica el número de intentos por segundo que un hardware lleva a cabo para obtener un bloque de criptomoneda. Una GPU estándar ofrece varios Megahash por segundo (MH/s), pero los equipos profesionales alcanzan varios Terahash. Para medir la eficiencia energética se suele usar el Julio por Gigahash (J/GH), que mide el consumo por cada Gigahash procesado. Cuanto más bajo sea este valor, menos consume y más eficiente es.

RX 570 CON 4 GB

Hasta ahora los chips más demandados por los mineros de criptomonedas eran los de la serie 400 de AMD (RX 470 y RX 480), pero están siendo sustituidos por los nuevos modelos de la serie 500, con mayor potencia y un consumo similar.

Una tarjeta equipada por una GPU RX 570 y 4 GB de VRAM puede conseguir una potencia de minado o hash rate con Ethereum de unos 22-24 MH/s. Si se usa overclocking se pueden alcanzar los 29 MH/s. El consumo se mantiene en unos 120 – 140W.

En España tienen un precio que ronda los 250€, así que es un buen hardware para el hash rate y el consumo que ofrece. Pero solo se obtienen beneficios si usas 4 o 6 tarjetas en paralelo. Así puedes alcanzar un hash rate de unos 150 MH/s.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS
- Hash Rate (Ethereum): Entre 22 - 29 MH/s
- Eficiencia energética: No disponible
- Consumo: 120 - 140W

PRECIO: 250 €



RX 580 CON 8 GB

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS
- Hash Rate (Ethereum): 24.5 - 30 MH/s
- Eficiencia energética: No disponible
- Consumo: 110 - 130W

PRECIO: 300 €

Es un poco más cara que la RX 570, pero ofrece más potencia con un consumo eléctrico igual o menor. Con una tarjeta gráfica con la GPU RX 580 y 8 GB de VRAM alcanzas un hash rate con Ethereum de unos 24.5 MH/s, que aumenta hasta los 30 MH/s si instalas una BIOS modificada para esta tarea, eso sí, a costa de overclockear la tarjeta gráfica.

El consumo varía entre los 110 y los 130W, según el modelo.

Ahora mismo las tarjetas RX 580 son relativamente sencillas de encontrar por un precio que ronda los 300€.

GTX 1060 CON 6 GB

Debido a su arquitectura, las tarjetas NVIDIA no ofrecen tanto rendimiento como las de AMD a la hora de minar criptomonedas.

Con una placa GTX 1060 con 6 GB se puede obtener un hash rate para Etherium de unos 19 MH/s, aumentables a 25 MH/s mediante overclocking extremo.

Teniendo en cuenta lo caras que están, entre 325 y 350€, no es el modelo más rentable. El consumo se sitúa entre los 120 y los 140W.

A modo de comparación, con una GTX 1070 se consigue un hash rate de unos 27 MH/s, mientras que con una GTX 1080Ti se alcanzan los los 29-30 MH/s sin hacer nada de overclocking, pero los precios se disparan.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS
- Hash Rate (Ethereum): 19- 26 MH/s
- Eficiencia energética: No disponible
- Consumo: 120 - 140W

PRECIO: 325 € - 350 €

ASIC PARA MINAR BITCOINS

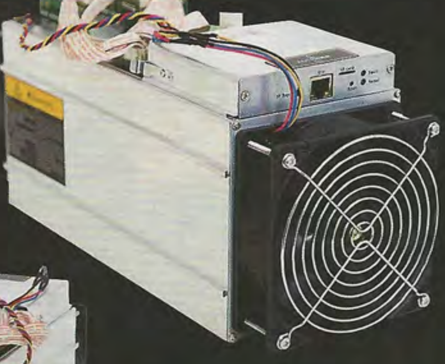
El mercado de Bitcoin está dominado por los ASIC, equipos especializados para minar. Ofrecen mucho más rendimiento que una tarjeta gráfica con menos consumo, pero solo sirven para esta tarea.

ANTMINER S9

Antmines S9 es el ASIC más eficiente que hay ahora mismo en el mercado. Utiliza 189 chips BM1387 fabricados con tecnología de 16 nm, con los que consigue un impresionate hash rate de entre 11.5 y 14 TH/s, con la mayor eficiencia energética para este tipo de hardware, 0,098 J/GH. El consumo se sitúa entre los 1127 y 1372 W.

Dispone de dos ventiladores a ambos lados para liberar el calor, lector de tarjetas SD para procesar datos, y se conecta a Internet a través de Ethernet.

Es el ASIC más potente para minar Bitcoins, pero cuesta alrededor de 1500€, y casi siempre está agotado.





ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- Hash Rate (Bitcoin): Entre 11.6 y 14 TH/s
- Eficiencia energética: 0.098 J/GH
- Consumo: Entre 1127 y 1372W

PRECIO: 1500 € - 2000 €

AVALON 7

En noviembre se lanzó un ASIC de Bitcoin de bajo precio que ha tenido bastante éxito, debido precisamente a su buena relación coste / potencia / consumo.

Avalon 7 utiliza 72 chips A3212 de 16 nm y alcanza entre los 4 y los 6 TH/s (según el modelo) con un consumo de entre 850 y los 1000W, la tercera parte que Antminer S9. Su precio ronda los 1000€, pero está agotado en casi todos los sitios.

Se pueden conectar en configuraciones de 5 hasta 20 Avalon 7, para obtener un hash rate de hasta 120 TH/s.





ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- Hash Rate (Bitcoin): Entre 4 y 6 TH/s
- Eficiencia energética: No facilitado.
- Consumo: Entre 850 y 1000W

PRECIO: 1000 €

TARJETAS DE MINADO DE AMD Y NVIDIA

Los fabricantes de tarjetas son conscientes de la gran demanda de GPU para minar criptomonedas, que al mismo tiempo les reportan beneficios pero fastidian a sus clientes más fieles, los gamers. Por eso van a poner a la venta tarjetas especializadas en minado de monedas. Serán más baratas y más potentes pero no servirán para jugar. De esta manera mantienen la demanda mientras separan a los mineros de los gamers.

NVIDIA Pascal

Se ha filtrado que NVIDIA está preparando tarjetas para minar con chips basados en su arquitectura Pascal.

El primer modelo usaría el chip P104-100, el mismo que usan las GTX 1080, con un hash rate de 60 MH/s (un 30% mayor) y un consumo de 180W. Costaría mucho menos que una GTX 1080, alrededor de 350 dólares, pero solo sirve para minar, pues no tendrá salida de vídeo.

La otra versión usará el chip P106-100 de la GTX 1060 y sería un 10% más rápida para minar monedas que una GTX 1060 estándar, pero solo costará sobre los 200€.

Solo tendrán una garantía de 90 días, porque NVIDIA sabe que los mineros exprimen al máximo el hardware para maximizar ganancias.

AMD Polaris

AMD también está trabajando en tarjetas específicas para minar, basadas en sus chips RX 470 y RX 480, pero de momento no se han desvelado más detalles.





¡AMPLÍA EL HORIZONTE DE TUS JUEGOS CON UN SÚPER MONITOR!

OMEN X 35"

Producto: Monitor gaming **Precio:** 1 199 €
Más información: HP **Web:** *store.hp.com/SpainStore*

El **Omen X 35" de HP** es uno de los monitores 4K del mercado más apabullantes. Resolución UWQHD en formato 21:9 con un máximo de **3440x1440 píxeles (compatible con G-Sync a 100 Hz). Su panel es AMVA+, en lugar de IPS**. El resultado es que ofrece menos profundidad de color, pero los negros son magníficos. Su marco es mínimo, con la pantalla abarcando casi toda la superficie. Su peana es sólida, segura; tiene un sistema de altura regulable perfecto, inclinación de hasta 23°, controles perfectamente colocados... Es muy, muy caro, pero si te lo puedes permitir, merece la pena. Llegará en septiembre.

INTERÉS



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Color:** Negro regaliz
- **Contenido de la caja:** Cable de alimentación de CA, Cable HDMI 2.0, Cable USB 3.0, Cable DisplayPort, Adaptador de alimentación externo, CD (incluye guía de usuario, garantía, controladores)
- **Tamaño de pantalla (diagonal):** 88,9 cm (35")
- **Resolución (bruta):** UWQHD (recomendado - DP opcional. 3440 x 1440 a 60 Hz, HDMI opcional. 3440 x 1440 a 50 Hz)
- **Ángulo inclinado y girado:** Inclinación: -5° a + 23°
- **Tipo de pantalla:** AMVA+ con retroiluminación LED
- **Controles en pantalla:** Menú, Menos ("-"), Más ("+")/Control de entrada, OK/Auto, Alimentación, Brillo, Contraste, Color, Control de imagen, Control del OSD, Gestión, Idioma, Información. Restablecimiento de fábrica. Control de entrada, Volumen
- **Conector de entrada:** 1 HDMI 1.4, 1 DisplayPort™ 1.2
- **Funciones de la pantalla:** Antirreflejo, Selección de idioma, Controles en pantalla, Plug and Play, Programable por el usuario, NVIDIA® G-SYNC™, Frecuencia de actualización - 100 Hz
- **Proporción:** 21:9
- **Área de visualización (métrico):** 81,94 x 34,59 cm
- **Brillo:** 300 cd/m²
- **Relación de contraste:** Estático 2500:1, Dinámico 10M:1
- **Colores de la pantalla:** Hasta 16,7 millones de colores admitidos (a través de tecnología FRC)
- **Nota sobre el tipo de entrada de pantalla:** con soporte para HDCP
- **Distancia entre píxeles:** 0,242 mm
- **Tiempo de respuesta:** 4 ms gris a gris
- **Frecuencia de barrido de pantalla (horizontal):** Hasta 151 kHz
- **Frecuencia de barrido de pantalla (vertical):** Hasta 100 Hz
- **Puertos:** 3 USB 3.0 (descendente), 1 conector de auriculares
- **Pesos:** 12,04 kg (con soporte), 9,47 kg (sin soporte)
- **Seguridad física:** Preparado para bloqueo de seguridad (el bloqueo se vende por separado)
- **Dimensiones mínimas (P x A x L):** 83,3 x 32,9 x 41,2 cm (con soporte), 83,3 x 11,1 x 38 cm (sin soporte)
- **Clase de eficiencia energética:** C
- **Tipo de fuente de alimentación:** Voltaje de entrada: 100 - 240 VCA a 50 - 60 Hz, Consumo de energía: 120 W máximo, 75 W típico, Modo en espera: 0,5 W
- **Consumo de energía (modo activo):** 65 W
- **Consumo de energía (anual):** 109 kWh
- **Consumo de energía (en espera):** 0,5 W

PRUEBAS

Las pruebas con «MonitorTest» nos permiten comprobar los datos básicos del Omen X 35", desde la tasa de refresco a los 96 dpi del panel, confirmando la información del fabricante.



En la pantalla base de muestra, se puede comprobar la profundidad del color y los negros a la resolución máxima -3440x1440- permitida.



Uno de los aspectos más destacados del Omen X 35" es la calidad de los negros, como se puede apreciar en las pruebas de degradado con distintos tonos.

CONEXIONES

Las opciones de conexión para entrada de vídeo y extras de que dispone el Omen X 35" se enmarcan en la línea de la mayoría de monitores actuales: un HDMI 1.4, un DisplayPort 1.2, tres conexiones USB, extensión USB al PC y la alimentación. El monitor de HP usa una fuente externa, así que utiliza un adaptador personalizado.



NUESTRA OPINIÓN

No todos podemos permitirnos algo como el Omen X 35", pero es una joya de monitor. Es enorme y caro, y apuesta por un panel AMVA+. Sus negros son magníficos y está preparado para G-Sync. Es sensacional, pero a un gran precio.



VALORACIÓN POR APARTADOS

- TECNOLOGÍA
- DISEÑO
- PRESTACIONES
- GAMING
- PRECIO / CALIDAD

LA GAMA SE RENUEVA
OMEN BY HP SOBREMESA

Producto: PC Gaming de sobremesa **Precio:** De 1399€ a 1999€, según modelo
Más información: HP **Web:** *store.hp.com/SpainStore*

El diseño es solo la carta de presentación de la **nueva gama Omen de sobremesa de HP**. Sus soluciones de extracción de discos duros o acceso a componentes es llamativa, pero sobre todo sus múltiples configuraciones –basadas en Ryzen 7 y Core i7 de 7ª generación–, para disfrutar de múltiples opciones, según las preferencias del jugador, los hacen interesantes, con una gama muy variada.
INTERÉS



UN TECLADO QUE LO ABARCA TODO
KROM KHYBRID

Producto: Teclado gaming **Precio:** 39,90 €
Más información: Krom **Web:** *www.kromgaming.com*



Disponer de un buen teclado es clave para un jugador de PC, pero muchos teclados mecánicos están llegando a precio exorbitantes. Krom apuesta con el Khybrid por **un híbrido mecánico-membrana**, con retroiluminación LED, marco de aluminio, función antighosting y 105 teclas, a un precio realmente asequible y muy atractivo. Una alternativa a considerar.
INTERÉS

¡AGÁRRATE AL JUEGO!
GXT 188 LABAN RGB

Producto: Ratón gaming **Precio:** 79.99 €
Más información: Trust Gaming **Web:** *www.trust.com*

Pensado para el **gamer pro, el GTX 188 Laban RGB es un ratón de Trust Gaming** que dispone de sensor óptico de alta precisión –hasta 15000 dpi–, siete botones programables, almohadillas de deslizamiento de baja fricción, memoria para cinco perfiles e iluminación RGB ajustable, con efecto onda. Dadas sus características y posibilidades, su precio no es nada exagerado.
INTERÉS



TECNOGAMING




ASUS LGA 2066

Basadas en el chipset X299, la nueva gama de **placas base de ASUS con socket LGA 2066** abarcan las familias Prime, TUF -The Ultimate Force- y Republic of Gamers (ROG), pensadas para jugadores que quieran apostar por la nueva familia Intel Core. Sus precios van de 300 a casi 600 €.
www.asus.com/es



HUMMER TGX

NOX anuncia la disponibilidad de su **nueva torre Hummer TGX** desde este mes de julio. Versatilidad, potencia y una estética atractiva son sus credenciales, y permite instalar sistemas de refrigeración líquida doble y hasta triple, y gráficas de gran longitud, hasta 430 mm. Sale por 109.90€.
www.nox-xtreme.com



REVOLUTION PRO CONTROLLER 2

Aunque su objetivo principal es el mercado de jugadores de PS4 -con licencia oficial-, el **Revolution Pro Controller 2 de Nacon es compatible con PC** y con conexión USB tipo C. Estará disponible desde este mismo verano, por un precio de 109 €.
www.nacon-es.com



NEWSKILL HYDRA

Junto al Kimera, el Hydra es el nuevo modelo de **auriculares estéreo de Newskill**. Incluyen micrófono con tecnología antipop y tienen retroiluminación LED. Kimera es compatible PC y PS4, e Hydra también con Xbox One. Kimera sale por 69.95€ e Hydra por 49.95€.
www.newskillgaming.com

MUESTRA LA BELLEZA INTERIOR
THERMALTAKE SUPPRESSOR F51 TG EDITION

Producto: Chasis PC **Precio:** por confirmar
Más información: Thermaltake
Web: *www.thermaltake.com*

La actualización de Thermaltake de sus modelos de chasis es constante y uno de los últimos es el **F51 Tempered Glass Edition, una caja semitorre** que la compañía anunció a finales de junio y se espera que esté disponible en breve, a un precio que se estima rondará los 100€, aunque aún no es oficial. Lo más llamativo, claro está, es su panel lateral transparente de cristal templado de 4mm y su enorme espacio pensado para instalación de sistema de refrigeración líquida.

INTERÉS ■■■■■■■■■■





RESOLUCIÓN MÁXIMA GAMING
ASUS VP28UQG

Producto: Monitor gaming **Precio:** por confirmar
Más información: ASUS **Web:** *www.asus.com/es*

El panel TN del VP28UQG de ASUS es la característica más llamativa de este nuevo monitor gaming de **resolución nativa 4K Ultra HD de 3840x2160 pixeles**, con tiempo de respuesta de 1 ms y contraste típico 1000:1. Será compatible con AMD Free Sync, usará tecnología Flicker Free y reducción de luz azul. Vendrá con un DisplayPort y dos HDMI, pero no se conocen precio ni disponibilidad.



INTERÉS ■■■■■■■■■■

FRIALDAD, ANTE TODO
NOX H190

Producto: Cooler CPU **Precio:** 17.90 €
Más información: Nox **Web:** *www.nox-xtreme.com*

Disponible desde esta primavera, el H-190 es uno de los últimos modelos de refrigerador para CPU de Nox. Pensado para ser **compatible Intel y AMD –incluyendo socket AM4–**, su diseño de heatpipes permite aprovechar al máximo el espacio y usar todos los módulos de RAM. Cuenta con control PWM y es muy silencioso, pudiendo generar un potente flujo de aire a baja velocidad.



INTERÉS ■■■■■■■■■■

TODOS CONTROLAMOS
ASUS PUGIO

Producto: Ratón gaming **Precio:** 84.99 €
Más información: ASUS **Web:** *www.asus.com/es*



El diseño ambidiestro del Pugio define al último modelo de ratón gaming de Asus, con **sensor óptico de hasta 7200 dpi**, iluminación Aura RGB personalizable, soporte Aura Sync y software Armoury ROG. Sus interruptores desmontables tienen una vida útil de 50 millones de pulsaciones. La velocidad de seguimiento es de 150 IPS y 30g de aceleración. Un ratón apto para todo tipo de gamer.

INTERÉS ■■■■■■■■■■

LA NUEVA BESTIA DE AMD
RYZEN THREADRIPPER 1950X

Producto: Procesador **Precio:** 999 $
Más información: AMD **Web:** *www.amd.com*



La respuesta de AMD al anuncio de Intel de sus Core i9 no ha tardado. El anuncio de los Ryzen Threadripper –además del 1950X estará disponible el 1920X– ofrece los procesadores de AMD con mayor número de núcleos e hilos. **El 1950X, con sus 16 núcleos y 32 hilos**, entra en competencia directa con el i9 7900X de Intel. Estará disponible a principios del mes de agosto en todo el mundo.

INTERÉS ■■■■■■■■■■

UNA TABLETA PARA RESISTIR
GETAC A 140

Producto: Tableta robusta profesional **Precio:** Por confirmar
Más información: Getac **Web:** *es.getac.com*

Pensada para usuarios profesionales del sector del automóvil, industria, seguridad y fuerzas armas, la **Getac A 140 es una tableta robusta**. Hay varias configuraciones, con i5 e i7 de sexta generación, dos baterías en cambio caliente para uso continuo, cámara web full HD, cámara trasera de 8 MP, 4G LTE, y pensada para aguantar caídas de 1 m, lluvia, humedad y temperaturas extremas.

INTERÉS



VEGA PARA PROFESIONALES
RADEON VEGA FRONTIER

Producto: Tarjeta gráfica profesional **Precio:** 999 €
Más información: AMD **Web:** *www.amd.com*



La primera tarjeta con tecnología Vega de AMD ya está disponible para profesionales. **La Radeon Vega Frontier está dirigida a científicos de datos, diseñadores de juegos y profesionales** de la edición y la creación de imágenes. Permite alternar entre configuraciones predeterminadas Radeon Pro y Gaming, según la tarea. Soporta edición de vídeo en tiempo real hasta 8K.

INTERÉS

DURO COMO ÉL SOLO
CADA RGB LED MECHANICAL KEYBOARD

Producto: Teclado mecánico gaming **Precio:** 89.99 €
Más información: Trust Gaming **Web:** *www.trust.com*

Presentado oficialmente en DreamHack Valencia, el **CADA RGB de Trust Gaming es un teclado mecánico** pensado para eSports, por menos de 90€. Sus características de personalización en la retroiluminación, el sistema antighosting con N-key roller, y los interruptores Outemu rojos son algunas de las más destacadas, además de su atractivo precio.

INTERÉS

TECNOTREND



MSI GTX 1080 TI LIGHTNING Z

Desde finales de julio está disponible enEspaña la **MSI GeForce GTX Ti Lightning Z, por 939€**, el modelo más potente de la familia Nvidia de MSI, con un sistema de refrigeración potenciado para lidiar con los 250W de TDP. Existe un modelo "menor", la Lightning X, por unos 20 euros menos.
es.msi.com



ASUS STRIX AMD

ASUS se ha puesto al día también en las placas base con socket AM4 para los nuevos Ryzen, presentando los **modelos Strix X370-F Gaming y B350-F Gaming**, orientadas a gamers que busquen rendimiento a precios asequibles. Están disponibles por 219€ y 129€ respectivamente.
www.asus.com/es



HP ENVY CURVED ALL IN ONE 34

Si quieres ser la envidia de tus amigos con un PC All-in-one ultrapanorámico de calidad y apto para todo tipo de actividades, desde trabajo y diseño, a películas y juegos, **la nueva versión del Envy Curved 34 de HP** cuenta con altavoces B&O y resolución UWQHD. Sale por unos 2000€.
www.hp.com



CREATIVE MUVO 2C 2017

Los **altavoces Bluetooth Muvo 2C de Creative actualizan su estética** de cara al verano, aumentando los colores disponibles con cuatro nuevos modelos: naranja, rosa, morado y verde azulado. Dispone de reproductor MP3 interno y es resistente a salpicaduras de agua y al polvo.
es.creative.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €



RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €




PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 234.95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5
Precio: 256 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.




PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING

Precio: 159 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5

Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.

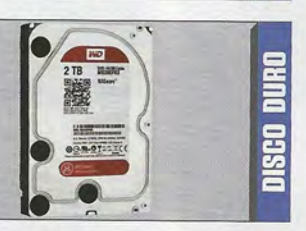


DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba a ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK

Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €

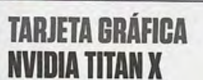


PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €

PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



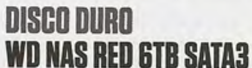
RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €



TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €

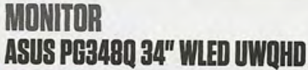


DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €

MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD
Precio: 1299 €



ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €



TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB SP003T

Precio: 1000 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de penúltima generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero el diseño es su punto más fuerte y distintivo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB + 8 GB SSD Híbrido

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI2-047EU

Precio: 899 € **Disponible:** *www.game.es*

Por menos de 900 €, puede encontrar aún este modelo de MSI, apto para que la mayoría de juegos te funcionen sin problema. Su configuración va siendo ya algo justa, pero es un equipo solvente a buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

INTERÉS: 

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS:

GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX 950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS72 6QC STEALTH-079ES

Precio: 1.349 € **Disponible:** *www.game.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, todavía tienes disponibles unidades de modelos como este MSI que con la generación anterior de gráficas NVIDIA ofrecen un rendimiento magnífico.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI GT73VR

Precio: 2.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

INTERÉS:

micromanía te regala

KINGS OF ADVENTURE

¡Fan de la aventura, aquí está lo que esperabas! Disfruta todo el verano con un pack increíble de aventuras, valorado en 20€. ¡7 juegos completos!

Salvar el universo, descubrir al responsable de los asesinatos más terribles en Londres, convertirse en inmortal, hacerse amigo de un monstruo... ¡En el mundo de la aventura todo es posible! Y en el sensacional pack «Kings of Adventure» puedes hacer todo eso y mucho más. Sí, porque este mes te regalamos, para que disfrutes de tu género favorito y aproveches el verano a tope, un increíble pack de juegos con seis de los títulos más memorables del catálogo de FX Interactive. Si estás listo para convertirte en el protagonista de estas historias, te contamos todo lo que te vas a encontrar.

Vampiros, monstruos y asesinos...

«KIngs of Adventure» está compuesto por siete auténticos juegazos, reunidos en un único pack: «La Fuga de Deponia», «Jack Keane. Al Rescate del Imperio Británico», «Sherlock Holmes contra Jack el Destripador», «New York Crimes», «Dracula Origin» y «Hollywood Monsters 1 y 2». Como ves, la lista incluye, además, algunos de los títulos emblemáticos de Pendulo Studios, los reyes de la aventura "made in Spain", para tener un conjunto redondo.

Lánzate a resolver los asesinatos de Whitechapel en la piel de Sherlock Holmes y descubre la identidad de Jack el Destripador. Conviértete en un atolondrado héroe y salva el mundo de Deponia y quédate con la chica, además. O métete en el pellejo de John Yesterday y descubre el secreto que encierra su pasado.

Las aventuras de «King of Adventures» te ofrecen historias de lo más variado para que pases un gran verano. ¡Consigue ya este pack y disfruta de siete juegazos increíbles!

> "Disfruta de 7 de las mejores aventuras que has visto en PC, en un pack increíble"

¿NO TE LLEGA TU CÓDIGO DE DESCARGA?

Si has tenido algún problema para recibir tu código de descarga, asegúrate de que has seguido las instrucciones que puedes encontrar en la web de Micromanía y que te resumimos aquí.

- No uses un email con dominios de Microsoft, como msn, live, etc. ni especialmente hotmail. Insistimos: NO USES HOTMAIL. Tenemos comprobado que suele dar errores al distribuir los códigos de descarga.
- Asegúrate de que el código no ha entrado en tu buzón de Spam.
- Si el código sigue sin llegarte, envíanos un mensaje a: **clave.micromania@gmail.com** No uses otra vía como Facebook ni Twitter. Envíanos un email a la dirección indicada. Gracias.







Monstruos, detectives, héroes... «Kings of Adventure» nos llevará a mundos de lo más diverso, plagados de desafíos y enigmas que resolver. ¿Estás listo?



¿Eres de aventuras espaciales o prefieres resolver crímenes? ¡Con este fantástico pack de aventuras puedes hacerlo todo! En «Kings of Adventure» tienes siete juegos completos para disfrutar como nunca del género. ¡Juégalos todos!

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Kings of Adventure» entra en **micromania.es** en la noticia destacada de la página principal de la web.

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves
Introduce la clave obtenida en tu revista **Micromania**
Introduce también **tu email** para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive
¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

[redacted]

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 2.5 GHz **RAM:** 4 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (Radeon X700, GeForce 6600) **Conexión:** ADSL

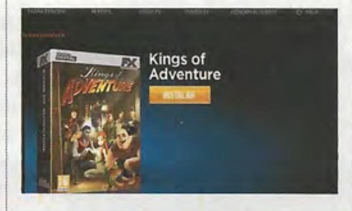
Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX
Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.
Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.
CANCELAR
CREAR MI CUENTA FX

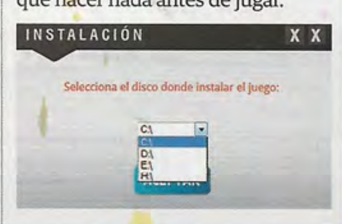
1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX
Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.
ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Kings of Adventure». Compruébalo en "Mi Perfil" y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Kings of Adventure» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



GAME

Selección GAME Premium PC



1. GAMEPC eSports GS10W TE i7 6700 GTX 1060 6 GB

El mejor PC que puedas imaginar para disfrutar de los eSports, es mucho más asequible de lo que piensas...

1299,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Caja: Corsair Carbide Clear 400C Compact
- Fuente: Corsair RM650x 80Plus GOLD 650W
- Placa Base: MSI H170 Gaming M3 Gaming
- Procesador: Intel Core i7-6700
- Disipador: Kit RL Corsair Hydro Series H75
- RAM: 16GB Corsair Vengeance LPX 2400 MHz
- Disco 1: SSD CORSAIR 240GB FORCE LE
- Disco 2: HDD 2TB WD Caviar Blue
- VGA: MSI Gaming X GeForce GTX 1060 6GB
- Ventiladores: Corsair Af120-Led Blanco
- S.O.: Windows 10 Home 64 bit
- Exclusiva ventana lateral completa
- Sistema de refrigeración líquida para CPU
- GAMING LAN con LAN Protect.
- Nahimic Audio Enhancer: sonido que te empuja a los límites de la realidad
- VR Ready



2. MSI X299 Gaming M7 ACK

Si quieres renovar tu equipo con el nuevo CoreX, no te pierdas una de las mejores placas base LGA 2066.

414,95 €

›MEMORIA:
- 8 DDR4 slots, hasta 128GB
- Soporta Intel XMP

›SLOTS:
- 4 x PCIe 3.0 x16 slots
- 2 x PCIe 3.0 x1 slots
- Multi-GPU
- Soporte 3-Way AMD CrossFire
- Soporte 3-Way NVIDIA SLI

›ALMACENAMIENTO:
- 8 x SATA 6 Gb/s
- 2 x M.2 slots
- Hasta 4x PCIe 3.0 y SATA 6Gb/s
- M2_1 slot soporte de dispositivos 2242/ 2260 /2280
- M2_2 slot soporte de dispositivos 2242/ 2260 /2280/ 22110
- Intel Optane Memory Ready
- 1 x U.2
- Soporte PCIe 3.0 x4 NVMe
- Soporte Intel Smart Response

›USB:
- ASMedia ASM3142 Chipset
- 1 x USB 3.1 Gen2 Type-A
- 2 x USB 3.1 Gen2 Type-C
- ASMedia ASM1074 Chipset
- 3 x USB 3.1 Gen1 Type-A
- Intel X299 Chipsett
- 5 x USB 3.1 Gen1
- 7 x USB 2.0
- Wireless LAN & Bluetooth
- Killer Wireless-AC 1535
- Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac
- Bluetooth 4.1

›AUDIO:
- Dual Realtek ALC1220 Codec
- 7.1 Canales
- Soporte S/PDIF output

3. Gigabyte Aorus GTX 1080 Ti Xtreme 11 GB

Disfruta como nunca imaginaste de los juegos con la mejor tarjeta gráfica de Nvidia para tu PC. ¡Vaya pasada!



›CARACTERÍSTICAS:

- Aumento de la velocidad de reloj del procesador: 1746 MHz
- Versión de DisplayPort: 1.4
- Número de ranuras: 2
- Dimensiones: 142x293x55 mm
- Ancho de datos: 352 bit
- Máxima resolución: 7680x4320
- Memoria: 11 GB
- NVIDIA G-SYNC: Sí
- NVIDIA GameWorks VR: Sí
- Velocidad de memoria del reloj: 11448 MHz
- Soporte 2-Way SLI
- Versión DirectX: 12.0
- Versión OpenGL: 4.5
- Versión Shader model: 5.1
- Puertos DVI-D: 1
- Dual Link DVI: Sí
- Potencia: 600 W
- Puertos HDMI: 3
- Ventiladores: 3
- Frecuencia GPU: 1632 MHz
- Versión HDMI: 2.0b
- HDCP: Sí
- Tipo de refrigeración: Activa
- PhysX: Sí
- CUDA: Sí
- Puertos DisplayPort: 3
- NVIDIA 3D Vision: Sí
- SS.OO.: Windows, Linux
- Conectores: 2x 8-pin
- Tipo de memoria: GDDR5X
- Interfaz: PCI Express x16 3.0

Consigue estos productos a través de



Consulta www.game.es/CYR para más información

4. Razer Manowar Tournament Edición Overwatch

Ya puedes disfrutar al máximo de tus partidas de «Overwatch» con el mejor sonido posible.

129,95 €

› **CARACTERÍSTICAS:**
- Longitud de cable: 1,3 m
- Valoración de atenuación (SNR): 112 dB
- Frecuencia de auricular: 20 - 20000 Hz
- Sensibilidad de auricular: 112 dB
- Frecuencia de micrófono: 100 - 10000 Hz
- Sensibilidad de micrófono: -42 dB
- Diámetro de la cápsula: 6 cm
- Unidad de disco: 5 cm
- Tipo de imán: Neodimio
- Tipo de dirección de micrófono: Uni
- Audífonos: Supraaural
- Tipo de control: In-line control
- Micrófono mudo: Sí
- Sistema acústico: Cerrado
- Tipo de auricular: Binaurale
- Interfaz del dispositivo: 3.5 mm (1/8 ")
- Potencia máxima de entrada: 30 mW

5. ASUS STRIX Tactic Pro Cherry MX Red

Un sensacional teclado para disfrutar como nunca antes de tus juegos.

104,95 €

› **CARACTERÍSTICAS:**
- Teclado numérico: Sí
- Teclas de acceso directo: Sí
- Longitud de cable: 1,8 m
- Indicadores LED: Sí
- Color de luz de fondo: Naranja
- Retroiluminación: Sí
- Dimensiones: 515,5 x 178,6 x 32,9 mm
- Teclado de tamaño completo: Sí
- Alimentación: USB
- Reposamuñecas: No
- Interfaz del dispositivo: USB
- Idioma del teclado: Español
- Formato del teclado: Estándar
- Dispositivos de teclado integrados: No
- Estilo de teclado: Diestro
- Materiales: ABS sintéticos
- Teclas de Windows: Sí

6. Cooler Master Case 6 Pro Black

Con esta nueva carcasa podrás configurar tu PC sin límites con los mejores componentes.

159,95 €



› **CARACTERÍSTICAS:**
- Dimensiones: 548x235x544 mm
- Entrada/Salida de audio: Sí
- Puertos tipo A USB 3.0 (3.1 Gen 1): 2
- Factor de forma: ATX, Semitorre
- Tamaños de disco duro: 2.5, 3.5"
- Filtro anti-polvo: Sí
- Bahías 5.25": 2
- Bahías 3.5": 5
- Ventiladores frontales instalados: 2x140 mm
- Diámetro de ventiladores soportados (frontales, traseros, superiores): 120, 140 mm
- Ventiladores traseros instalados: 1x 140 mm
- Altura máxima CPU (refrigeración): 19 cm
- Máxima longitud de tarjeta gráfica: 41,2 cm
- Capacidad de enfriamiento líquido: Sí
- Máxima longitud de PSU: 20 cm

micromanía

¡Lo hemos probado!

1. GAMEPC ESPORTS GS10W TE I7 6700 GTX 1060 6 GB

¿Un PC completo, equilibrado, potente y pewnsado para jugar a tope eSports? ¿Y por poco dinero? Si pensabas que era imposible, mira dos veces este equipo de GAMEPC y descubre su configuración perfecta y su potencia, por mucho menos de lo que imaginabas.

2. MSI X299 GAMING M7 ACK

Has decidido actualizar tu PC con la nueva familia de procesadores Intel CoreX, pero aún no tienes clara la base para montar tu nuevo equipo. ¡Échale un vistazo a esta sensacional placa de MSI, y descubre sus posibilidades! Todo lo necesario para llevar tu PC al máximo y para seguir ampliándolo durante años.

3. GIGABYTE AORUS GTX 1080 TI XTREME 11

Si no has probado la nueva familia de NVIDIA con la gráfica más potente del momento, solo tienes que echarle mano a este modelo de Gigabyte, uno de los más impresionantes que puedes encontrar en GAME. Disfruta de sus 11 GB y su potencia descomunal con tus juegos.

4. RAZER MANOWAR TOURNAMENT OVERWATCH

Como buen fan del genial «Overwatch», quieres tener un equipo a la altura, así que para isfrutar del sonido perfecto para tu juego no hay nada mejor que estos auriculares, que te meterán, aún más, en el apasionante mundo del shooter multijugador de Blizzard.

5. ASUS STRIX TACTIC PRO CHERRY MX RED

No se puede disfrutar en condiciones de un gran juego si no cuentas con las herramientas adecuadas, y no hay nada más necesario que un teclado que lo aguante todo, como este de ASUS que con sus interruptores Cherry Red te ofrece unas sensaciones inigualables.

6. COOLER MASTER CASE 6 PRO BLACK

Si quieres poner al día tu PC, renovar su aspecto exterior es casi fundamental. Y si lo haces con una carcasa tan versátil y potente como este modelo de Cooler Master, disfrutarás de tu nuevo equipo no solo con los juegos, sino con su imagen. Estilo, elegancia y potencia.

TEKKEN 7



¡La mejor lucha que puedes librar en tu PC!

LA REFERENCIA



STREET FIGHTER V
El juego de lucha más popular de la historia, aunque con contenidos más limitados.

ALTERNATIVAS

MORTAL KOMBAT KOMPLETE
Nota: 80 **MM 268 (reedición)**

INJUSTICE: GODS AMONG US
No comentado en MM

Todos los fans de la lucha esperábamos la llegada de «Tekken 7» con verdadera ansiedad, y es que pese a que el género últimamente está dando muchas alegrías a los usuarios de PC con más lanzamientos de lo que es habitual, algunos de ellos no terminaban de cumplir –al menos, en sus estrenos– las expectativas que habían despertado. ¿Quiere esto decir que «Tekken 7» es perfecto? No, claro. Pero sí es el gran juego que todos deseábamos. ¿Es el mejor juego de lucha ahora mismo? Eso ya depende de los gustos. Pero por contenido, variedad de personajes, modos y jugabilidad, está entre los mejores, sin duda alguna.

Una apuesta segura

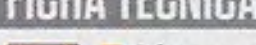
«Tekken 7» podía haber estado algo más pulido, tener más opciones, ser más completo; pero si buscas un buen juego con el que dar rienda suelta a tu adrenalina, demostrar tu habilidad con el pad –imprescindible, como puedes suponer– y darles mamporros a los amigos sin miramientos, es una apuesta más que segura.

Bandai Namco, como prometió, ha incluido un modo historia –la del clan Mishima–, en la que nos narra el nacimiento del odio entre Heihachi, y su mujer y Kazuya, contando en episodios una trama que, tras cada narración, nos lleva a un combate en el que vamos

> **“Es uno de los mejores juegos de la saga y también uno de los mejores del género para PC”**

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción/Lucha
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVD:** 5 **PVP rec:** 49.95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *eu.tekken.com* Información básica, imágenes...





LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes:** 36 básicos más desbloqueables
- **Personalización:** Externa -cabeza, tocados, cascos, complementos, maquillaje, ropa...
- **Modo individual:** Historia clan Mishima
- **Multijugador:** Sí (torneo, partida igualada, partida de jugador)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 4160 a 3.6 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660 2 GB
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL



36 personajes básicos forman el roster de «Tekken 7». Se echan de menos algunos históricos, pero es una buena cantidad.



El uso de la barra EX cuando se encuentre repleta nos permite ejecutar movimientos especiales, capaces de otorgar la victoria.



La personalización del aspecto de los personajes es uno de los puntos fuertes y más cuidados de las opciones del juego.



¡La lucha acaba de comenzar en tu PC! «Tekken 7» es uno de los mejores títulos del género que puedes encontrar ahora mismo para instalar en tu disco duro. Si eres fan, ¡que empiece el combate!



El espectáculo visual es total. Cada movimiento especial conlleva mutitud de efectos, más allá de las propias llaves y golpes, que harán de cada pelea un verdadero festival de partículas.

manejando distintos personajes –aunque no todos– de los que aparecen en el roster completo del juego. No es especialmente larga –te la acabas volando–, pero sí nos sirve de estupenda introducción a los estilos de lucha, técnicas y combos básicos. Por otro lado, permite usar una pequeña "trampa" para vencer con más facilidad y ejcutar algunos golpes más complejos, de forma que jugadores de cualquier nivel lo superen sin problema.

Diversión a golpes

En todo caso, lo que hace estupendo a «Tekken 7» es lo completo que resulta, la variedad de estilos que ofrece con sus 36 personajes –más desbloqueables–, lo rápido que es hacerse con los combos y llaves más básicos y la tremenda evolución en los mismos que ofrece cada uno de estos personajes.

Además, Bandai Namco ha diseñado unas mecánicas, con la barra EX, para efectuar golpes auténticamente espectaculares, que da gloria verlos y ejecutarlos.

La personalización es otro aspecto importante en «Tekken 7», y es algo que puede resultar casi abrumador, pero hilarante en algunos resultados, teniendo en cuenta la variedad y cantidad de objetos disponibles.

Aunque el roster no es exagerado, es suficiente, pero se echan de menos algunos personajes históricos de la saga. Y en cosas que se podían mejorar están los tiempos de carga y un precio que, teniendo en cuenta que habrá DLC de pago en el futuro, se antoja muy caro. Si no es algo que te importe, en todo caso el juego es más que recomendable, y si eres fan de la lucha, es uno de los mejores que hay. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Únete a la lucha de uno de los grandes clásicos del género. «Tekken 7» llega al PC con una oferta de combates, personajes y jugabilidad que seguro que satisface al fan más exigente del género.

LO QUE NOS GUSTA

- La amplia variedad de estilos de los personajes y recuperar a muchos históricos de la saga.
- La participación de Akuma en el "cross over" con «SF V», aunque sea limitado a un único personaje.
- La inclusión del modo historia del clan Mishima.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los tiempos de carga se pueden hacer eternos.
- Lo exagerado del espacio en disco para el tipo de juego que es. ¿De verdad son necesarios 60 GB?
- Lo corto del modo historia. Se pasa volando.
- Algunos problemas en los servidores. El precio.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Completo, jugable, divertido, con un roster no exagerado, pero sí muy variado y satisfactorio. Un juegazo de lucha, en suma.



MODO MULTIJUGADOR

Luchar contra un jugador humano siempre es más divertido y permite aprender técnicas, pese a lo limitado de los modos.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 79

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 84

JUEGO RECOMENDADO micromanía

BAOBAB'S MAUSOLEUM OVNIFAGOS DON'T EAT FLAMINGOS

La aventura te espera en Flamingo's Creek

LA REFERENCIA



2DARK
La oscura aventura de Gloomywood resulta tan atractiva como espeluznante.

ALTERNATIVAS

THIMBLEWEED PARK
No comentado en MM

CHTULHU SAVES THE WORLD
No comentado en MM

No debe ser fácil ser una berenjena vampiro. Ser una berenjena vampiro que, además, es agente del FBI, ya debe ser como dar un doble salto mortal sin red. Y, además, ser todo eso y perderse en un pueblo fantasma que, para más inri, solo se aparece en una carretera perdida cada 25 años, debe ser como que te toque la lotería diez veces seguidas mientras te cae un rayo. Uno diría que eso es tan improbable que resulta imposible. Bueno, menos si te llamas Watracio Walpurgis y eres el protagonista de «Baobab's Mausoleum», la aventura retro con que Celery Emblem se estrena en las plataformas digitales de la mano de Zerouno Games.

El triple salto mortal que es esta combinación es la penúltima incursión del indie español en PC, con una apuesta realmente atrevida. Original, diferente, arriesgada... Único, en realidad, es lo que mejor define a «Ovnifagos Don't Eat Flamingos», el primer episodio de la aventura, porque sí, además viene dividida en tres partes, para añadir un aliciente más.

Una referencia tras otra...

La esencia de este primer episodio es, realmente, su estilo surrealista. La aventura de Celery Emblem es un homenaje a un estilo de hacer cosas que hoy solo se encuen-

> "De «Zelda» a "Twin Peaks", la aventura retro de Celery Emblem es un cúmulo de referencias"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Celery Emblem
- **Distribuidor:** Zerouno Games
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 5,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.celeryemblem.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Actos:** 9
- **Personajes jugables:** 2 (Watracio y Chico luna)
- **Habitantes de Flamingo's Creek:** 64
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2Duo a 1.5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** Open GL 1.4
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



¿Sistemas anticopia? ¿Es broma? Bueeeno... La cosa es que o consigues el código -y no está en el juego-, o no pasas de aquí.



Algunas de las escenas son terroríficas. O todo lo terroríficos que pueden ser un puñado de píxeles, vaya. Pero impactan.



Así que la competencia también está por aquí... El juego está repleto de bromas y referencias a series de TV y películas.



¿Qué misterio es el que encierra la aparición de Flamingo's Creek? Disfruta de una aventura de estilo retro basada en la cultura pop, llena de bromas, referencias al cine y la TV y mucho humor.



¿Cómo es posible que un juego retro de perspectiva cenital se juegue en 3D? Para ello solo hay que encontrar unas gafas especiales y que el bueno de Watracio se las ponga. ¡Qué flipe!

tra en el indie y, además, con un marcado humor algo delirante. La inspiración viene de series de TV y películas de los años 90, además de juegos de la era de los 8 y 16 bit. En sus poco más de dos horas de duración –sí, es tremendamente corto– las referencias que el jugador veterano y avezado puede encontrar son multitud. Algunas están bastante ocultas. Otras son más que evidentes, explícitas –como la presencia de John Carpenter en una cafetería–. Y hay espacio hasta para pequeños minijuegos dentro de la aventura y bromas al jugador –¿sistemas anticopia? Bueno, casi.

El primer episodio de «Baobab's Mausoleum» no es un juego que vaya a satisfacer a una mayoría de su público objetivo. Es algo que hay que tener claro desde el comienzo. Y es que su peculiar concepto, humor, diseño y desarrollo no es nada, nada convencional. Pero es divertido. Mucho. En más de una ocasión nos hemos sorprendido soltando una carcajada espontánea ante algunos acontecimientos o diálogos.

Quizá «Baobab's Mausoleum» sea un juego que hay que probar con la mente muy abierta, pero su asequible precio, su originalidad y su origen –sí, que sea un indie español también sirve para recomendarlo– pueden ser motivos más que válidos para darle una oportunidad. Y, por añadidura, es una aventura estupenda. Te aseguramos que no hay nada igual –o hay pocas cosas que se le parezcan–, y pese a sus muchas virtudes y otros tantos defectos, merece la pena probarlo. Quizá te pase como a nosotros y empieces a reírte sin darte cuenta... **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Una aventura retro plagada de referencias a la cultura pop. El mundo de Flamingo's Creek nos espera para descubrir el misterio que envuelve a este pueblo, que parece salido de una serie de TV.

LO QUE NOS GUSTA

- El humor que encierra cada pequeño detalle de los diálogos y el diseño de personajes.
- Las múltiples referencias ocultas al cine y series de TV de los años 90, para los más veteranos.
- El carácter episódico. Una novedad en el indie patrio.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Es muy corto, y nos toca esperar al nuevo episodio para saber qué les pasará a Watracio y a Daphne.
- En general, resulta demasiado fácil en los puzles.
- Se echa de menos que no les saque más partido a algunos de los personajes secundarios.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

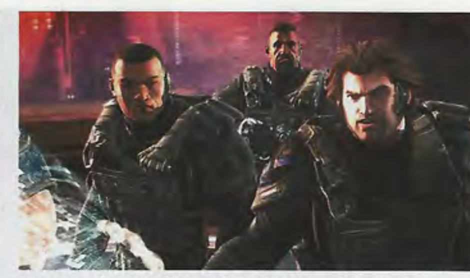
El primer episodio de «Baobab's Mausoleum» es puro surrealismo en el que las múltiples referencias a la cultura pop son desbordantes. Sus múltiples influencias se dejan notar a cada instante y, aunque en general es una aventura demasiado sencilla, tiene momentos de auténtico desafío. Diferente, original, irreverente y muy divertido.

LA NOTA **76**

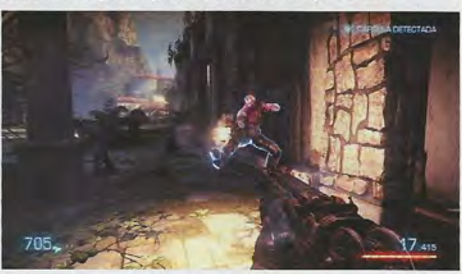
METACRITIC USUARIOS LA NOTA **ND** | METACRITIC MEDIOS LA NOTA **72**



¡La acción es brutal en «Bulletstorm Full Clip Edition»! Tanto como alguno de los "juguetitos" que podemos manejar en esta nueva edición del clásico de People Can Fly. ¡Es pura diversión al gatillo!



Los Dead Echo, liderado por Grayson Hunt, buscan venganza y nuestra labor es ayudarlos.



El mundo de Stygia oculta multiples desafíos. Y también enemigos mutantes de lo más peligrosos...



Aquí se premian las muertes más "artísticas". Usa el látigo, el entorno, tus patadas y tus armas para ello.



Armas, balas, explosiones... El juego de People Can Fly es pura acción y adrenalina con teclado y ratón.

BULLETSTORM FULL CLIP EDITION

¡Matar es todo un arte!



ALTERNATIVAS

GEARS OF WAR 4
Nota: 80 — **MM 260**

WOLFENSTEIN T.N.O.
Nota: 94 — **MM 232**

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** People Can Fly/Gearbox
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec:** 45.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *bulletstorm.com* Información básica e imágenes

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** AMD A8 3850
- **RAM:** 6 GB
- **Disco Duro:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 6850

Hace algo más de un lustro «Bulletstorm», el segundo juego desarrollado por People Can Fly junto a Epic Games, se convirtió en un auténtico delirio de acción pura. Un título cuya premisa, además de darle gusto al gatillo sin límites, se encontraba en las formas de matar enemigos más "artísticas" y espectaculares posibles, combinando elementos muy sencillos: patadas, explosiones, electrocuciones con el entorno y, claro, armas de todo tipo. Ahora, la edición «Full Clip» nos trae de vuelta toda la diversión y el espectáculo de la acción pura añadiendo más modos de juego, escenarios y unas cuantas mejoras técnicas, como la resolución 4K, y hasta un extra en forma de un cambio de protagonista, pudiendo jugar como Duke Nukem en lugar de Grayson Hunt.

¿Es divertido? Tanto o más que antes. ¿Es igual que la versión original? Casi. Si la jugaste, quizá no te interese mucho. Si no, es una excelente oportunidad para disfrutar de un juego espectacular, sencillo en sus planteamientos, muy bien desarrollado y muy jugable, pero sin esperar alardes más allá de soltar adrenalina sin cesar. No inventa nada, claro, y reinventa lo justo, pero es taaan divertido...

Más modos, mucha más acción

«Bulletstorm Full Clip Edition» no se sabe muy bien a qué razón debe su existencia, teniendo además en cuenta que no es una puesta al día gratuita para los usuarios del original –de hecho cuesta un pastón, casi 50 euros–, para ser un "remake". Pero, objetivamente, no se puede negar que sigue siendo tan jugable y divertido como antes. La combinación de mecánicas básicas, pero muy eficaces, con sus patadas, el uso del látigo, las armas, y el diseño táctico del entorno, responde muy bien a una marcada linealidad que solo se rompe con ciertos atajos en el escenario para llegar de un punto a otro, en contadas ocasiones. Quizá no sea un imprescindible, excepto para completistas del género y entusiastas del original, que encontrarán en sus nuevos modos y escenarios aquello que buscaban hace tiempo. Da diversión y espectáculo, pero no le pidas más. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

«Bulletstorm» es tan espectacular como hace un lustro, y además esta nueva edición viene repleta de contenido extra y más modos de juego. No es nada original, pero aquí lo que se busca es diversión.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 65 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 76



La competición con vehículos diminutos es la base del regreso del universo «Micro Machines» conesta entrega de la saga, pero no es ni la mejor ni la más completa. Un patinazo de Codemasters dentro de la serie.



«Micro Machines World Series» es entretenido, pero adolece de escasez de vehículos y contenidos.





Los problemas de conexión y la ausencia de un modo individual afectan negativamente al juego.

MICRO MACHINES WORLD SERIES

Diversión de tamaño micro



ALTERNATIVAS

DIRT 4
Nota: 82 — **MM 266**

GRID AUTOSPORT
Nota: 96 — **MM 235**

FICHA TÉCNICA

7

- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Codemasters
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 2
- **PVP rec:** 29.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.micromachinesgame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3/AMD FX
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT 440, Radeon HD 5570

Es posible que a muchos jugadores jóvenes les sorprenda, pero «Micro Machines» es una de las series más veteranas del videojuego y de las más venerables del catálogo de Codemasters. Más, mucho más, que la saga «DiRT» o «Colin McRae». Cerca de 25 años tiene la saga a cuestas –que se dice pronto– cuando los primeros títulos aparecieron para consolas de 16 bit como Super Nintendo y MegaDrive. Y aunque la esencia, el concepto, apenas ha evolucionado en todo este tiempo, tampoco lo ha necesitado. Las distintas entregas de «Micro Machines», a lo largo de los años, han ofrecido juegos entretenidos, pensados, sobre todo, para disfrutar en compañía, y «World Series» parte de esa premisa, para llegar allí donde sus antecesores ya estuvieron, y superarlos. El problema es que fracasa estrepitosamente en todos y cada uno de sus objetivos, y no sabemos la razón por la que Codemasters ha tomado ciertas decisiones de diseño que no tienen demasiado sentido, viendo los resultados.

Competición en miniatura

«Micro Machines World Series» no es, realmente, diferente de sus antecesores, pero simplemente no cumple sus objetivos. A priori, la oferta es atractiva: competir con amigos, en modo local u online, en distintos circuitos, ya sea en carreras –usando armas y otros potenciadores a recoger en el recorrido– o en distintos modos de batalla en arenas.

El primer problema viene por la escasez de contenidos: 12 vehículos, diez circuitos –con poca gracia en sus diseños– y 15 arenas. Los cuatro participantes en las carreras son tradición, y los 12 en las arenas parecen suficientes. Pero no. Porque el segundo problema es encontrar jugadores online. A veces, incluso, por problemas de conexión del sistema que no encuentran explicación. En suma, nada funciona como debería.

Súmale la ausencia de un modo real de competición individual –una campaña, vaya–, unos controles nada amigables y considera los 30 € que cuesta, y verás que para ser una serie con tanta veteranía parece que se ha intentado hacer algo sin mucho sentido. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Un juego que intenta llegar a la altura de otras entregas de la saga, pero incomprensiblemente se queda muy atrás, tanto en contenidos como en el apartado técnico. Un error de concepto.



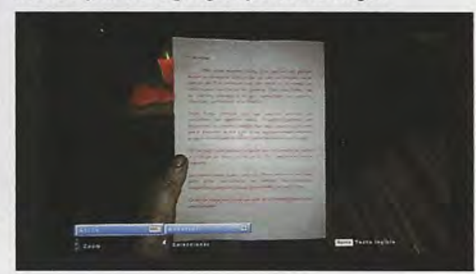


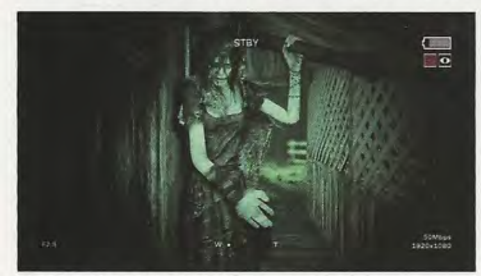


Un culto asesino, unos líderes fanáticos, unos seguidores dementes. «Outlast II» nos lleva a un lugar de pesadilla en que lo más peligroso no son aquellos que te persiguen, sino un diseño de acción frustrante.



Una simple cámara es toda nuestra ayuda para ver, avanzar y detectar peligros y a los enemigos.





Martha Barrelbarn, la bruja asesina, aparece en momentos clave para perseguirnos y eliminarnos.



Algunas secuencias del juego son terribles, y ayudan a comprender mejor el guión y la trama.



Nuestra mujer también está siendo acosada por los fanáticos asesinos seguidores de Sullivan Knoth.

OUTLAST 2

Ten miedo solo al aburrimiento



ALTERNATIVAS

RESIDENT EVIL VII
Nota: 92 — **MM 263**

LITTLE NIGHTMARES
Nota: 82 — **MM 266**

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Survival Horror
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Red Barrels
- **Distribuidor:** Red Barrels
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 27,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *redbarrelsgames.com/games/outlast-2*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 530
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 260, Radeon HD 4870

Tras saltar la valla y dar un rodeo a la casa, para no ser detectados, Martha Barrelbarn surge de la nada y como una exhalación se lanza hacia nosotros, nos atraviesa con su guadaña y morimos. En un nuevo intento, cambiamos de táctica y ruta, pero todas las salidas parecen bloqueadas. Midiendo mal un pequeño paso Martha vuelve a aparecer y, sin darnos tiempo a nada, vuelve a acabar con nosotros. Tras la cuarta, quinta, sexta tentativas y más, y mucho explorar el entorno, nos fijamos en un pequeño agujero, apenas visible por la oscuridad y el diseño del escenario, y por la falta de baterías en la cámara que manejamos. Todo era cuestión de dar dos pasos y escabullirse por allí. Un movimiento de apenas dos minutos nos ha tenido devanándonos los sesos, y haciendo que nuestro enfado se incrementara ante lo que parecía un bug, más de una hora.

Un diseño fallido

A un juego como «Outlast II» le cuadra perfectamente todo esto como estrategia de diseño en un escenario o dos de su desarrollo. Lo malo es que prácticamente todo el juego es así, y en casi todas las ocasiones te obliga a morir constantemente para avanzar. ¿Es como un «Dark Souls»? No, porque también descubres que la maravillosa ambientación de «Outlast II», los escasísimos recursos y el diseño laberíntico de los niveles, que parecen pensados para potenciar el estilo sigiloso y la exploración, se vienen abajo como un castillo de naipes cuando, tras varios intentos frustrantes de avanzar, pruebas a ir a lo loco y... ¡funciona! Es más, funciona mucho mejor en multitud de escenarios que aquel estilo para el que piensas que el juego ha sido diseñado y planificado. Convertir una aventura como esta, pura ambientación e inmersión, en un correcalles no es buena señal. Algo falla en todo esto.

Los indicadores que deben servir de referencia al jugador son inútiles de forma general, el desconcierto es continuo y la sensación de aleatoriedad que arroja todo el diseño es abrumador. Quizá teníamos ciertas expectativas en «Outlast II» y no es lo que esperábamos. Si quieres probarlo, mejor espera a que baje de precio. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Desconcierto y frustración es lo que mejor define a «Outlast II». Su sensacional ambientación se ve lastrada por mecánicas planas, scripts rígidos y niveles en los que casi todo falla en su diseño.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 63 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 76

OPORTUNIDADES



DIABLO III BATTLECHEST

La llegada del Nigromante a «Diablo III» nos ha recordado que aunque dejemos de jugarlo cada cierto tiempo, siempre es bueno volver. Si no lo has hecho, ya tardas, por tan solo 19,99€.
game.es



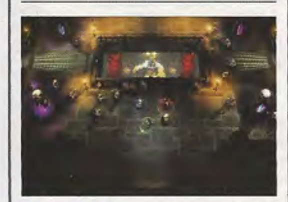
STARCRAFT II: BATTLECHEST

Blizzard no da descanso con las ediciones de sus juegos, y otro cofre lleno de batallas es este, que tiene uno de los eSports más populares en Corea -y muchos otros sitios- y un juego mítico por 39,95€.
game.es



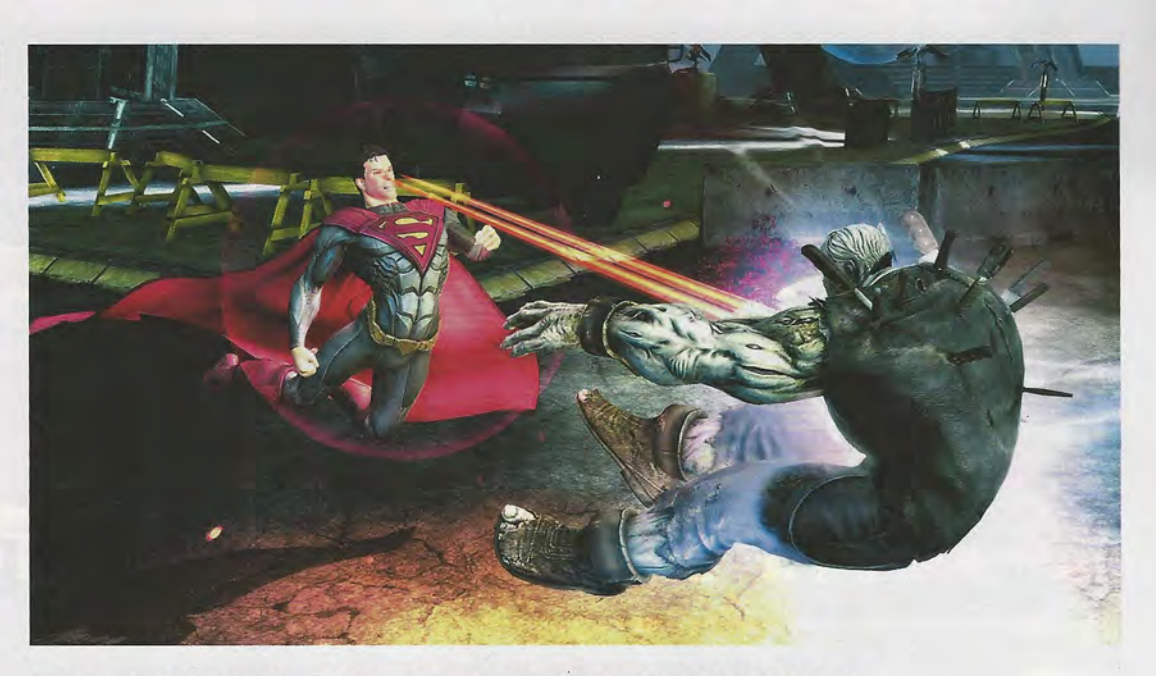
BATMAN ARKHAM ORIGINS

Con la serie de «Batman Arkham», Warner Bros. ha hecho más popular al personaje incluso que las películas, y ahora tienes esta entrega a un precio irresistible, por solo 4,95€.
game.es



GAUNTLET

Para los fans más veteranos quizá no llegó con la calidad necesaria para recuperar el clásico, pero como curiosidad y por 4,95€, a lo mejor quieres ver qué pasó con «Gauntlet». Es muy divertido, la verdad.
game.es



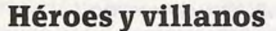
INJUSTICE GODS AMONG US ULTIMATE EDITION

¡Superpoderes y mamporros!

A la espera de que en Warner Bros. y Netherrealm nos aclaren cuándo saldrá «Injustice 2» en PC, bueno es tener el primero. Porque estamos seguros de que tendremos la segunda parte en nuestros ordenadores, más tarde o más temprano. Mientras, nos acordamos mucho de cómo tuvimos que esperar a que estos "dioses" entre humanos dejaran atrás las consolas.

Héroes y villanos

En favor del juego, debemos decir que hace un uso increíble de los personajes y modela una historia donde el desequilibrio entre fuerzas es brutal. Pero que, una vez en combate, nos olvidamos de todos los prejuicios ante ciertas combinaciones. Se nota que sus desarrolladores están detrás del renacimiento de «Mortal Kombat». Porque, aunque estos super héroes y villanos son algo más comedidos, no faltan movimientos especiales llenos de brutalidad.



Nos rendimos ante el buen hacer de Netherrealm Studios y, desde aquí, con lo rebajado del juego, no podemos más que hacer un poco la pelota. Porque queremos más «Injustice» en PC, por favor.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Lucha
- **PVP Rec:** 4,95€
- **Idioma:** Español
- **Comentado:** No comentado en MM
- **Estudio/compañía:** Netherrealm Studios
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** No aplicable
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *game.es*

16

LA NUEVA NOTA

Vivimos un resurgir de los juegos de lucha en PC, con una calidad excelente, como la que ofrece esta edición de «Injustice», además de todos los que han llegado últimamente a nuestros discos duros.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 76 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 79

MORTAL KOMBAT KOMPLETE EDITION

Una edición total a un precio increíble









Una escalada de brutalidad desde los noventa ha acompañado a la saga «Mortal Kombat», y si tenemos tiempo para dedicar a «Injustice», también encontramos tiempo para «Mortal Kombat», otro título de NetherRealm Studios, que junto a High Voltage Software consiguieron recuperar una franquicia mítica, con los fatalities y otras artes que no dejan de sorprender.

La más "kompleta"

Combates directos, personajes realistas y una carrera por llegar al final lo más enteros posible. Así es esta saga, que en este pack viene con todos los contenidos descargables que salieron en su momento y está disponible por muy poco. Una delicia de acción para muchos, por mucho que la sangre salpique hasta el último rincón de la pantalla.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Lucha
- **PVP Rec:** 4,95 €
- **Idioma:** Español
- **Comentado:** Micromanía 223
- **Estudio/compañía:** Netherrealm Studios
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** -
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *game.es*

18

LA NUEVA NOTA

No hay nada como dominar un juego de lucha y que este sea agradecido, aunque de «Mortal Kombat» nos gustan hasta sus partes más desagradables y gore, que son también un sello identificativo.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 87 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 81

PLANTS VS. ZOMBIES GARDEN WARFARE 2

Las guerras nunca han sido tan divertidas

He aquí el segundo gran intento de EA para lanzar un shooter divertido y que se ría del género. En ventas quizá no haya sido un éxito, algo que ha afectado al rendimiento del juego, que precisa de una comunidad online activa. Pero, en cuanto a calidad no tenemos duda de que es una pequeña joya, con un plantel de personajes que no nos cansamos de desbloquear y mejorar. Niveles cuidados al detalle y muchos momentos en que reímos, aunque las cebollas mutantes nos hagan llorar sin parar. Si no has jugado a «Garden Warfare», deberías intentarlo, es una guerra muy diferente a las demás.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 19,99 €
- **Idioma:** Español
- **Comentado:** No comentado en MM
- **Estudio/compañía:** Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *ea.com*

7

LA NUEVA NOTA

Las plantas te lo ponen difícil, sí, pero los zombies tampoco se quedan cortos en esta explosión de acción multijugador. Solo necesitas que haya gente conectada y disfrutar de la masacre.

LA NOTA 88

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 74 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 82

SERIES CLÁSICAS

AVANCE

Gas Guzzlers Extreme	9,95 €

BADLAND GAMES

Atrapa la bandera	4,95 €
Sherlock Holmes The devil's daughter	9,95 €
Motorclycle Club	4,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	9,95 €
The Escapists: The Walking Dead	4,95 €

BANDAI NAMCO

Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	19,95 €
Dark Souls III	44,95 €
Grid Autosport Black Limited Edition	14,95 €
Lords of the Fallen	14,95 €
The Banner Saga	4,95 €

ELECTRONIC ARTS

Battlefield 4 Premium	24,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	4,95 €
Dead Space 2	4,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect Trilogía	34,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €

FX INTERACTIVE

Emergency 4 - Edición Oro	9,95 €
Crazy Machines 2	9,95 €
Football Club Simulator	9,95 €
King's Bounty Anthology	9,95 €
Colin McRae DiRT 2	9,95 €
Men of War Edición Coleccionista	9,95 €
Imperivm Anthology	9,95 €

KOCH MEDIA

Dead Island Double Pack	9,95 €
Deus Ex: Mankind Divided	19,95 €
Escape Dead Island	9,95 €
Homefront The Revolution	14,99 €
Killing Floor 2	24,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	9,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Sacred 3	9,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	9,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	9,95 €

KONAMI

Pro Evolution Soccer 2017	29,95 €

MERIDIEM GAMES

Divinity Original Sin	14,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €

MICROSOFT

Alan Wake's American Nightmare	8,95 €

SEGA

Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2017	24,95 €

TAKE-TWO

Mafia III	19,95 €
NBA 2K17	19,95 €

UBISOFT

Assassin's Creed Syndicate	19,95 €
Assassin's Creed Unity Special Edition	26,95 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	19,99 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew Wild run	26,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	14,99 €

WARNER BROS.

La Tierra Media Sombras de Mordor	24,99 €
Mad Max	19,99 €

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. OVERWATCH ORIGINS EDITION (16) ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
3. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. DIABLO III BATTLECHEST (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
5. WORLD OF WARCRAFT: LEGION (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
6. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID (16) ■ Estrategia ■ Activision Blizzard
7. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
8. DIABLO III (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
9. STARCRAFT II BATTLECHEST 2.0 (16) ■ Estrategia ■ Activision Blizzard
10. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (16) ■ Estrategia ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a junio de 2017.

U.K.

1. DESTINY 2 (16) ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. FARMING SIMULATOR 17 (3) ■ Simulación ■ Koch International
3. FOOTBALL MANAGER 2017 (3) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
4. COMMAND & CONQUER ULTIMATE ED. (16) ■ Estrategia ■ Electronic Arts
5. FLIGHT SIMULATOR X-PLANE 11 (3) ■ Simulador ■ Aerosoft
6. OVERWATCH ORIGINS EDITION (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
7. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
8. THE SIMS 4 CITY LIVING (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
9. MISTERY COLLECTION PACK 5 (16) ■ Aventura ■ Maximum Games
10. MICROSOFT F. SIMULATOR X STEAM ED. (3) ■ Simulación ■ Dovetail Games

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de julio de 2017.

U.S.A

1. MINECRAFT (DESCARGA) ■ Simulación ■ Mojang / Microsoft
2. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEG. (DESCARGA) ■ Acción ■ Bluehole
3. DESTINY 2 ■ Acción ■ Activision Blizzard
4. FINAL FANTASY XIV STORMB. (DESCARGA) ■ MMO ■ Square Enix
5. THE SIMS 4 (DESCARGA) ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. GREY GOO DEFINITIVE EDITION (DESCARGA) ■ Estrategia ■ Petroglyph
7. THE SIMS 4 PARENTHOOD (DESCARGA) ■ Simulación ■ Electronic Arts
8. THE SIMS 3 (STARTER PACK) ■ Simulación ■ Electronic Arts
9. SID MEIER'S CIVILIZATION VI ■ Estrategia ■ 2K Games
10. OVERWATCH COLLECTOR'S EDITION ■ Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de julio de 2017.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR III



■ ESTRATEGIA ■ RELIC ENTERTAINMENT / SEGA ■ KOCH MEDIA ■ 49,95 €



La trilogía «Dawn of War» llega a su fin. Disfruta de la batalla definitiva en una historia en la que manejamos a las tres facciones y con un multijugador solvente como pocos.

■ COMENTADO EN MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 86

3 DIRT 4



■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS ■ KOCH MEDIA ■ 44,95 €



El regreso de la saga «DiRT» nos presenta un juego repleto de competiciones, con decenas de vehículos y opciones de juego para expertos en simulación y fans de la diversión.

■ COMENTADO EN MM 267 ■ PUNTUACIÓN: 82

4 PREY



■ ACCIÓN ■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



Arkane se ha sacado de la manga un diseño de acción en el que la libertad es el pilar maestro. Desbloquea habilidades, configura a tu personaje a tu antojo y disfruta de la ciencia ficción.

■ COMENTADO EN MM 266 ■ PUNTUACIÓN: 92

9 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

10 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 RIME



■ AVENTURA / PUZLES ■ TEQUILA WORKS / GREYBOX / 6 FOOT ■ BADLAND GAMES ■ 29,99 €



Tequila Works nos brinda en «RiME» una de las aventuras más originales, pulidas y emotivas que podemos recordar, plagada de desafíos y diversión, y con una historia brillante.

■ COMENTADO EN MM 266 ■ PUNTUACIÓN: 92

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 TEKKEN 7

N



ACCIÓN/LUCHA ■ BANDAI NAMCO
BANDAI NAMCO ■ 49,95 €



Una de las mejores sagas de lucha de todos los tiempos llega también al PC con su más reciente entrega, ofreciendo un espectáculo de combos, golpes, llaves y personajes como no hay otro. «Tekken 7» es completo, variado y muy, muy jugable. Además, su nivel de personalización es extremo.

COMENTADO EN MM 268 ■ PUNTUACIÓN: 85



5 TORMENT: TIDES OF NUMENERA



ROL / AVENTURA ■ INXILE ENTERTAINMENT / TECHLAND
KOCH MEDIA ■ 39,95 €



El esperado heredero de la filosofía de «Planescape: Torment» ha llegado plagado de desafíos, personajes carismáticos, enigmas, un extraño mundo y muchas amenazas que combatir.

COMENTADO EN MM 264 ■ PUNTUACIÓN: 80

6 TOTAL WAR WARHAMMER



ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA ■ 59,99 €



Nunca cuatro facciones tan diferentes en «Total War» habían estado tan equilibradas, y nunca imaginamos que el giro dado hacia la fantasía llegase a ofrecer el mejor juego de la saga.

COMENTADO EN MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 95

7 OVERWATCH



ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

8 DISHONORED 2



ACCIÓN / AVENTURA ■ ARKANE STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA ■ 19,95 €



Arkane lo ha vuelto a hacer con «Dishonored 2». Toda la esencia de libertad y acción sin límites del juego original se amplían ahora con dos protagonistas y un nuevo mundo de juego.

COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 92

12 TYRANNY



ROL ■ OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM ■ 39,95 €



Obsidian vuelve a la carga con un juego mucho más oscuro y retorcido en sus posibilidades, además de más divertido, situándonos en el lado del Mal. Un mundo lleno de posibilidades.

COMENTADO EN MM 261 ■ PUNTUACIÓN: 85

13 SID MEIER'S CIVILIZATION VI



ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE TWO ■ 49,95 €



Firaxis nos vuelve a enganchar al fascinante mundo de la estrategia por turnos, con una renovación de la fórmula de «Civilization» en la que todo cambia para que todo siga igual.

COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 86

14 THE SEXY BRUTALE



AVENTURA ■ CAVALIER GAME STUDIOS / TEQUILA WORKS
TEQUILA WORKS ■ 19,99 €



Perderse en la Mansión del Marqués es una auténtica delicia, y su macabra historia te obligará a vivir una experiencia alucinante una y otra vez. ¡No querrás salir de allí!

COMENTADO EN MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 90

15 THE ELDER SCROLLS LEGENDS



ESTRATEGIA ■ DIRE WOLF / BETHESDA
BETHESDA ■ GRATUITO



El universo «The Elder Scrolls» ya tiene la versión final de su juego de cartas a punto para todos los fans. Un título con el que pasárselo en grande jugando y montando los mazos.

COMENTADO EN MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 76

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

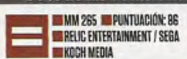
ESTRATEGIA

«Dawn of War III» se afianza en el primer puesto, mientras el restoi de lista experimenta distintos movimientos, pero sin incidencias reseñables que afecten a sus contenidos.



1 WARHAMMER DAWN OF WAR III

36% de las votaciones



MM 265 PUNTUACIÓN: 86
RELIC ENTERTAINMENT / SEGA
KOCH MEDIA



2 TOTAL WAR WARHAMMER

33% de las votaciones



MM 255 PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA



3 HEARTHSTONE

20 % de las votaciones



MM 230 PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

4 XCOM 2

7% de las votaciones



MM 252 PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

5 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

4% de las votaciones



MM 249 PUNTUACIÓN: 92
BLIZZARD
ACTIVISION / BLIZZARD

ACCIÓN

Parece que las cosas vuelven a su sitio en el mundo de la acción. «Prey» aguanta, pero no soporta el tirón de «GTA V». Todo lo demás permanece calmado y sin novedad.



1 GRAND THEFT AUTO V

34% de las votaciones

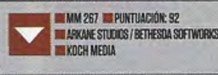


MM 243 PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2



2 PREY

30% de las votaciones



MM 267 PUNTUACIÓN: 92
ARKANE STUDIOS / BETHESDA SOFTWORKS
KOCH MEDIA



3 DISHONORED 2

26% de las votaciones

MM 260 PUNTUACIÓN: 92
ARKANE STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA

4 RESIDENT EVIL VII

7% de las votaciones

MM 263 PUNTUACIÓN: 92
CAPCOM
KOCH MEDIA

5 TITANFALL 2

3% de las votaciones

MM 260 PUNTUACIÓN: 88
RESPAWN / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

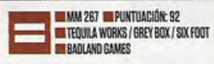
AVENTURA

En el mundo de la aventura Tequila Works se hace la competencia a sí misma, con sus dos recientes títulos pugnando por la cabeza de la lista. «RiME», eso sí, se mantiene arriba.



1 RIME

37% de las votaciones

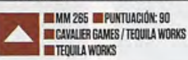


MM 267 PUNTUACIÓN: 92
TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT
BADLAND GAMES



2 THE SEXY BRUTALE

35% de las votaciones



MM 265 PUNTUACIÓN: 90
CAVALIER GAMES / TEQUILA WORKS
TEQUILA WORKS



3 LITTLE NIGHTMARES

18% de las votaciones

MM 267 PUNTUACIÓN: 82
TARSIER STUDIOS
BANDAI NAMCO

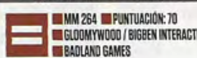
4 CANDLE

6% de las votaciones

MM 260 PUNTUACIÓN: 84
TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENTERTAINMENT
AVANCE DISCOS

5 2DARK

4% de las votaciones



MM 264 PUNTUACIÓN: 70
GLOOMYWOOD / BIGBEN INTERACTIVE
BADLAND GAMES

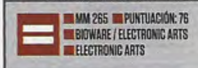
ROL

«Mass Effect Andromeda» le ha cogido el gusto a la primera posición y ha dicho que ahí se queda un mes más. Por detrás, mucha animación, con el rol más clásico imponiendo su ley.



1 MASS EFFECT ANDROMEDA

32% de las votaciones



MM 265 PUNTUACIÓN: 76
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS



2 TORMENT TIDES OF NUMENERA

30% de las votaciones

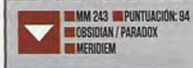


MM 264 PUNTUACIÓN: 80
INXILE / TECHLAND
KOCH MEDIA



3 PILLARS OF ETERNITY

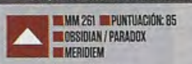
24% de las votaciones



MM 243 PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

4 TYRANNY

10% de las votaciones



MM 261 PUNTUACIÓN: 85
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

5 DARK SOULS 3

6 % de las votaciones

MM 254 PUNTUACIÓN: 91
FROM SOFTWARE
BANDAI NAMCO

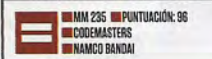
VELOCIDAD

Se anima la lista de los juegos de velocidad, pero el novato «DiRT 4» no consigue hacer sombra a los todopoderosos veteranos. Aun así, entra en una meritoria tercera posición. A ver si aguanta.



1 GRID AUTOSPORT

30% de las votaciones

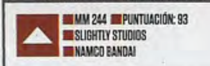


MM 235 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI



2 PROJECT CARS

25% de las votaciones



MM 244 PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



3 DIRT 4

20% de las votaciones

N
MM 267 PUNTUACIÓN: 82
CODEMASTERS
KOCH MEDIA

4 F1 2016

17% de las votaciones

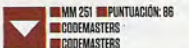


NO COMENTADO EN MM
CODEMASTERS
KOCH MEDIA



5 DIRT RALLY

12% de las votaciones



MM 251 PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

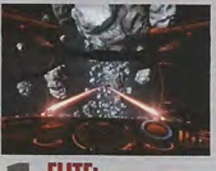
Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

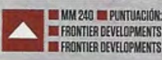
SIMULACIÓN

¿Quién nos iba a decir que el tranquilo verano iba a agitar las aguas de la simulación como lo ha hecho este mes? Cambios en cabeza, muy llamativos. Veremos qué pasa en el frío espacio...



1 ELITE: DANGEROUS

31% de las votaciones

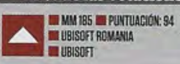


- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



2 SILENT HUNTER 5

29% de las votaciones



- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT



3 LOS SIMS 4

26% de las votaciones



- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA

4 WORLD OF WARPLANES

12% de las votaciones



- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

5 WORLD OF WARSHIPS

2 % de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

DEPORTIVOS

Y mientras las competiciones reales se han acabado, las virtuales se han animado de lo lindo. El basket vuelve a lo más alto y el fútbol va en su persecución en la tabla. ¡A jugar!



1 NBA 2K17

33% de las votaciones



- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



2 FIFA 17

29% de las votaciones



- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS



3 NBA 2K 16

20% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2

4 STEEP

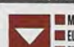
14% de las votaciones



- MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80
- UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
- UBISOFT

5 FIFA 15

4% de las votaciones



- MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
40% de las votaciones	33% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
39% de las votaciones	33% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
35% de las votaciones	34% de las votaciones	31% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL

1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
45% de las votaciones	30% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
42% de las votaciones	35% de las votaciones	24% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

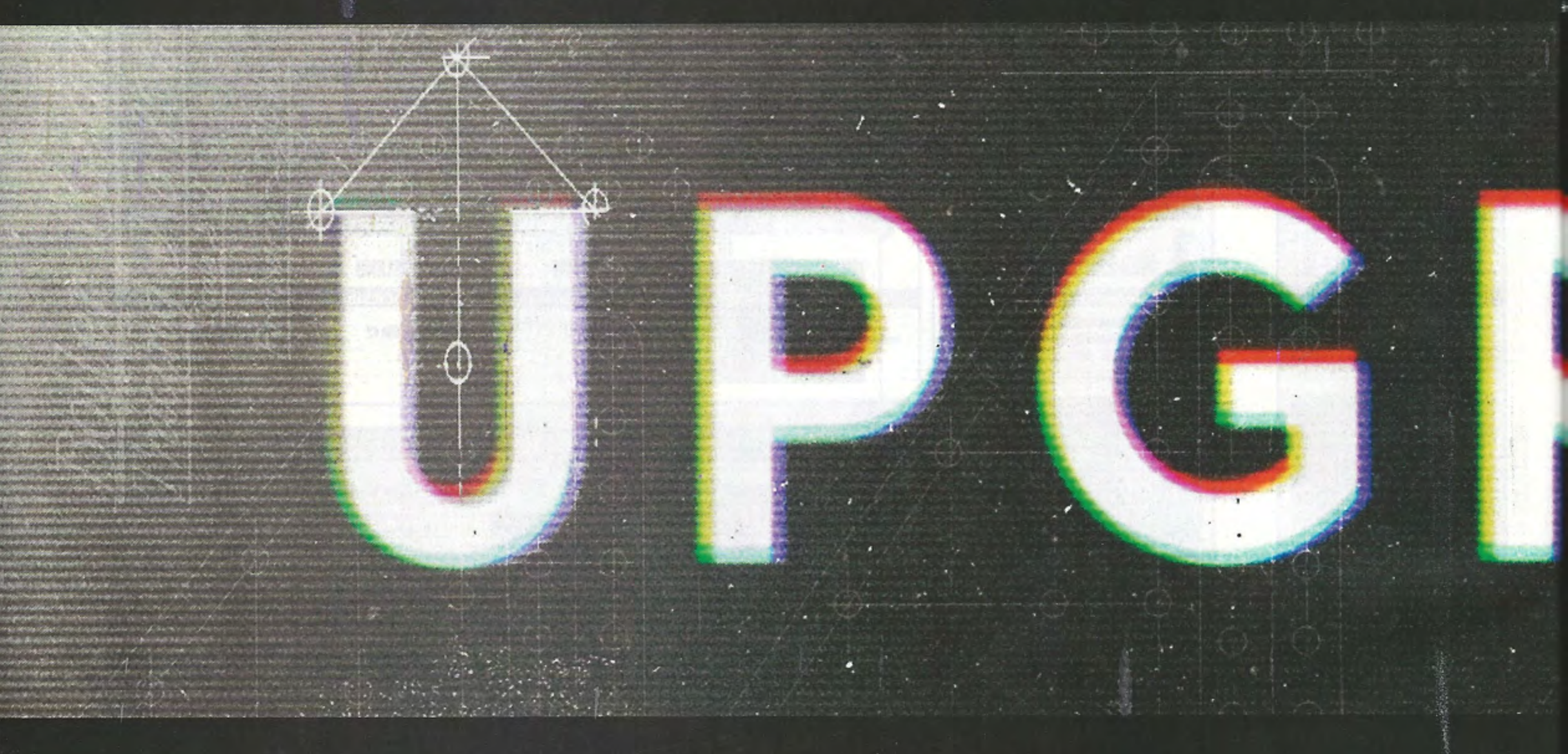
1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
39% de las votaciones	35% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
41% de las votaciones	33% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

La iniciativa para dar el salto



➤ Anímate a partic

digital completamente gratis!!!



ipar!!! #UpgradeFX





OUTCAST SECOND CONTACT

¡De vuelta en Adelpha!

Cuando los mundos abiertos eran un concepto desconocido, un anónimo estudio belga saltó de repente a la palestra con un proyecto, «Outcast», que ponía patas arriba la tecnología y el modo de desarrollar juegos. Tras casi 20 años, han vuelto.







Cutter Slade vuelve a ser un visitante forzoso en el mundo de Adelpha. En «Outcast Second Contact» disfrutaremos de un remake completamente fiel al juego original que nos sorprendió hace casi dos décadas, cuando apareció en el verano de 1999.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura/acción
- **Estudio/compañía:** Appeal/Bigben
- **Fecha prevista:** Otoño de 2017

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción y aventura**, con un trasfondo de ciencia ficción.
- La acción se desarrollará en **el mundo abierto de Adelpha**, un planeta desconocido.
- El juego **será un remake completamente fiel al título original** aparecido en 1999.
- Será una **aventura exclusivamente para un único jugador.**
- Usará un **sistema de reputación, en una historia no lineal**, que afectará a las misiones disponibles.

Un experimento para probar la teoría de las supercuerdas deriva en la apertura de un portal capaz de unir dos universos paralelos. Y tras un intento de exploración mediante sondas y la comprobación de la existencia de vida inteligente al otro lado, se produce el desastre: se genera un agujero negro capaz de provocar un cataclismo cósmico, que amenaza con destuir el mismo tejido de la realidad y la existencia. Un grupo de exploradores decide atravesar el portal, solo para que la cosa se ponga aún más fea con la separación de los expedicionarios. Como resultado, Cutter Slade se encuentra solo, abandonado en un mundo extraño y con la obligación de encontrar las sondas, a sus compañeros, deshacer el desaguisado y salvar el universo. Una tarea fácil, ¿no?

Ya tienes una edad, amigo...

Si todo esto te suena es que eres un jugador veterano, porque acabas de leer la premisa del guión de un juego que tiene casi 20 años: «Outcast». Y es la misma que la de «Outcast: Second Contact», porque Appeal, el estudio responsable de aquel, ha vuelto para crear un remake –el remake–, completamente fiel al original, que una legión de fans llevaba años esperando.

Seguro que la pregunta te ronda la cabeza, si no eres un jugador tan viejuno: ¿por qué un remake de un juego que tiene 20 años? Es pertinente y, aunque quizá muchos jugadores echen de menos otros remakes de títulos más populares, el de «Outcast» es significativo por lo que implicó el juego en su momento.

Ahora, por ejemplo, estamos hartos del concepto de "mundo abierto". «Outcast» fue el jue-

> “20 años después, Appeal nos redescubre una aventura adelantada a su tiempo”

ANTES Y DESPUÉS

Las dos décadas de avances técnicos en el diseño de juegos han permitido redescubrir Adelpha con mucho más realismo visual.



La mejora gráfica: Los antiguos escenarios, generados mediante voxels, ahora ofrecerán un aspecto mucho más realista y detallado en 3D.





El "nuevo" Cutter Slade: El mismo protagonista parece un personaje nuevo, pues las limitaciones tecnológicas ya no son un impedimento.





go que lo desarrolló y lo hizo popular. En su momento, además, como nos recuerda Appeal, «Oucast» fue un juego vanguardista en lo técnico. Las tarjetas gráficas 3D eran extremadamente minoritarias, casi una entelequia en 1997, cuando 3Dfx empezó a ser popular con su Voodoo, pero eran un producto de lujo, así que Appeal optó por una combinación de modelos poligonales con un entorno creado con voxels, ofreciendo un mundo fascinante, lleno de detalles visuales y extremadamente diverso, para conseguir que su visión llegara al máximo número de jugadores.

Hoy –bueno, este otoño–, todo ello vuelve con «Oucast Second Contact», en un remake fiel al milímetro a aquel juego revolucionario.

> "Será un "remake" completo del original, totalmente fiel en guion y diseño de acción"

Fascinante Adelpha

El mundo de Adelpha, en el que la acción de «Outcast Second Contact» se desarrolló, resultará conocido, pues, a muchos jugadores, pero a los nuevos les sorprenderá tanto o más que a los veteranos, al descubrir su exquisito diseño –más, teniendo en cuenta la edad del mismo.



¡Todo está tal cuál lo recordabas! Si llegaste a jugar al «Outcast» original, en Appeal aseguran que en los escenarios de «Outcast Second Contact», hasta la posición exacta de cada árbol y planta se mantiene como era entonces, en 1999.





Eso sí, en Appeal se han mantenido fieles a sí mismos: la trama es idéntica, los escenarios, también. De hecho, nos aseguran que cada piedra, edificio, planta y personaje ocupan el mismo lugar que en el juego original.

La aventura seguirá siendo individual, pero el sistema de reputación y la libertad total de exploración, permitirán que la trama vaya tomando diversos caminos, abriendo o no ciertas misiones al jugador, según las decisiones tomadas. Pero siempre conduciendo a un final único.

«Outcast Second Contact» es un proyecto fascinante, tanto como lo fue el original, y tiene un punto de nostalgia para el jugador veterano que, viendo el aspecto que está tomando, demuestra que las buenas ideas siguen funcionando independientemente del tiempo que pase. Adelpha nos espera. Otra vez. **A.C.G.**



Adelpha está lleno de lugares simbólicos. El desconocido planeta posee una cultura avanzada en que los rituales y las leyendas espirituales se dan la mano con la realidad física. Quizá Cuter pueda aprovechar en su beneficio todo ello.



¡Qué buena pinta tienen los Twon Ha! Este especie bípeda, medio de transporte y animal de carga, es uno de los animales más recordados del original.

APPEAL: ¿QUÉ SON 20 AÑOS DE NADA?



Así era Appeal hace 20 años. Aunque gran parte de los miembros originales del estudio han repetido en el desarrollo de «Outcast. Second Contact», incluyendo a los tres fundadores e impulsores del proyecto: Yves Grolet, Yann Robert y Franck Sauer. Los tres confiesan que volver a «Outcast» era una cuenta que tenían pendiente hace tiempo.



YVES GROLET

FUNDADOR Y DESARROLLADOR DE APPEAL. EX-10TACLE STUDIOS. VICEPRESIDENTE DE WALGA. 48 AÑOS

Desarrollador autodidacta desde los 16 años. Su primer juego, para Commodore 64, apareció en 1985, y llamó la atención de Ubisoft, que lo fichó como programador, dejando su Bélgica natal para pasar dos años trabajando en Francia para la compañía.

Su vuelta a Bélgica tres el período Ubisoft coincide con una de sus épocas más intensas como desarrollador freelance, creando juegos para Amiga: «No», «Iron Lord», «Unreal» (Ubisoft) y «Agony» (Psygnosis). La experiencia acumulada y los beneficios conseguidos le permiten crear su propio estudio, junto a Yann Robert y Franck Sauer: Appeal.

De la mano de Infogrames, en Appeal trabaja durante cuatro intensos años en el desarrollo de «Outcast», que cambiará ciertos conceptos en el mundo del videojuego, introduciendo el mundo abierto como gran novedad, además de diversos avances técnicos. Suyo es parte del trabajo en el motor voxel y la IA.

Tras dejar Appeal en el 2000 pasa por una época en la que simultanea el trabajo en varios estudios: AMA, Elsewhere, 10Tacle o Palm Beach. Este aún existe y es su estudio personal.

Es vicepresidente de WALGA, la "Wallonia Games Association" (*www.walga.be*), lo que vendría a ser el equivalente –con matices– de DEV en España, como agencia oficial de apoyo al desarrollo en su área local.

Desde hace años su obsesión era recuperar los derechos de «Outcast» para revivir su universo, con nuevos proyectos en mente para el mismo, tras «Second Contact».

Puedes seguirle en Twitter en:

@yvesgrolet

IDEACENTRE Y710 CUBE
Procesador Intel® Core™ i7



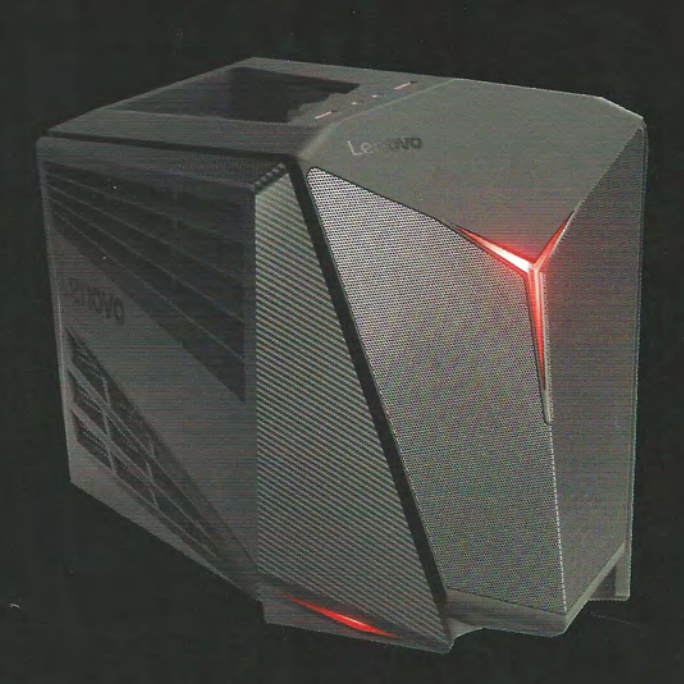
Diseño portátil y compacto



Actualizaciones sin necesidad de herramientas



Conexión LAN rápida y potente





Procesador Intel® Core™ i7